Pedro Tapajós

A Máquina de Sheherazade:
os quadrinhos e a noite seguinte.

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de mestre em Comunicação, na linha de pesquisa de Imagem e Som da Universidade de Brasília.
Orientadora: Profª. Drª. Selma Regina Nunes Oliveira

Brasília
Março de 2007

Para Ana Maria Tapajós, minha Sheherazade particular.

Denise colocando em palavras aquilo que vivo diariamente.

Agradecimentos

Manuel, da banca da 205 sul. Instrumental.

Meus professores, mentores, e amigos: Selma Oliveira, Tânia Montoro, Denílson Lopes, Wagner Rizzo, Luiz Martino, e Lavina Ribeiro. Esses são The Six. Dois aliados essenciais: Regina e Luciano!

Thiago Sabino, por fazer ver aquilo que dificilmente eu veria: arte e amor – o Super-Homem.

Krishna Ramos, Odinaldo Silva, e Sílvia Gomide – somos o Fantastic Four.

André Costa – O Blue Beetle do meu Booster Gold.

Minhas outras mães: Tereza Negrão (dirige muito bem), Marisa Ricupero e Wilma Gonçalves Saltarelli.

Gualberto Jr.: pessoa melhor não há.

Meus não-irmãos, bem melhores do que se fossem: Jorge Saltarelli, Bernardo, Isabel, Cristina e Mariana Ricupero, Clarissa Bezerra, Clarissa Tossin, Maria Clara Whitaker, Fábio Barata e Nikki Lanning.

Meus amigos queridos, aqui representados por: Ana Gabriella Senna, Daniela Ferreira, Tereza Sepúlveda, Newton Tavares, Rafaela Silva, Ananda Rubinstein, Cecília Nardelli, Elizabeth Geho, Thiago Cazarim, Nivas Gallo, Verena Cazinsky, Raquel Aviani, Alex Johnson, Raquel Nolasco, Mariana Saltarelli, Clóvis Egon, Adriana Vieira Souto, Tereza Dutra, Ana Gabriela Vaz, Matheus Vieira, Ida Feldman, Ana Amélia Chaka, Gisella Muller, Tsylla Balbino, Makosi Muzambazi, Roberta Equilibrium Fernandes, Liza Brasil, Elizabeth Rabello, Bruno Dowan, Felipe Barbosa, Maher Giovannini.

Tomoko, Yukiko, Terek, Natasha, Gruschenka, Creoulla, Thor, Johann, e Luchino.

Minha família de sangue: os gêmeos, Leonardo Netto, Maíra Protásio, Ana Margarida Vieira Pires, tia-avó Maria Marlie e tia Izinha, é claro!

Meu avô Flávio e minha avó Leatrice – Odin e Freya dessa minha vida.

Todos da Kingdom Comics (desculpem, não coube na página)

Três Rios: Marcello Manzan, Maria de Los Angeles Bustamante e Rie Sawara.

E aquele que verdadeiramente foi meu pai: Rubens Ricupero.

Sumário

RESUMO

A presente pesquisa, de cunho exploratório, procura identificar e observar alguns dos elementos que constituem a noção proposta de *Máquina de Sheherazade.* Partindo da alegoria da contadora de estórias que precisa sobreviver por mais uma noite é construído um modelo de entendimento do funcionamento das histórias em quadrinhos seriadas comerciais partindo-se da definição de máquina em Deleuze e Guattari. Busca-se tal recorte por serem estes quadrinhos os mais presentes na construção do imaginário social, em especial o infanto-juvenil. O trabalho utiliza a semiótica de Hjelmslev em conjunção com o imaginário radical de Castoriadis para observar como se constrói o sentido na leitura por imagens. A filosofia de Spinoza é convocada para explicar o afeto e o desejo frustrado pelo corte efetuado pela narradora como forças operacionais do consumo. As engrenagens da máquina são identificadas em Barthes e examinadas através da observação de quadrinhos brasileiros, estadunidenses e japoneses. Confirmada a existência conceitual da *Máquina de Sheherazade* nos quadrinhos, a pesquisa constrói um instrumento de análise e elementos configuradores sobre observações a respeito da imanência do objeto.

PALAVRAS-CHAVE

História em quadrinhos, Narrativa, Serialidade, Indústria Cultural, Máquina, Imaginário, Imagem, Linguagem, Áudio-visual

ABSTRACT

The present research has as its objective the identification and observation of some of the elements which compose the proposed notion of *the Sheherazade Machine*; thus, its exploratory instead of statistical nature. Stemming from the allegory of the story-teller who must survive one more night, a model for the understanding of commercial serialized comic books is built. The start point is the Deleuze and Guattari definition of *machine.* This choice of object is due to the importance of such comics in the construction of the social imaginary in children and teenagers. The project uses the semiotics of Hjelmslev in conjunction with the theory of the social imaginary of Castoriadis in order to explain how meaning is constructed and reading is possible through the sequential disposition of images. The philosophy of Spinoza is used to explain affections and how frustrated desire through the cuts in the narrative may collaborate with the operational forces of consumerism to guarantee the survival of the comic book. The engines in the machine are derived from the analysis of Roland Barthes and then observed in action in three distinct comic book practices: in the USA, Japanese manga, and Brazilian kiddie comics. Having confirmed the existence of the said machine in comic books, the research questions if other forms of communication might exhibit the same behaviour.

KEYWORDS

Comic books, Narrative, Seriality, Cultural Industry, Machine, (the) Imaginary, Image, Language, Audio-visual

1. Introdução

Onde a viajante pega suas passagens e decide embarcar

"Que viagem!" diz o jovem roqueiro, ao som estéril do alto-falante, Íris Lettiere clamando pela presença dos ansiosos exploradores. Uma viagem se dá quando se busca em outro lugar algo que nos falta, seja esse "faltante" uma experiência, um lugar, uma pessoa, uma paisagem, um conhecimento ou qualquer outro objeto de um infinito criado-mudo de curiosidades e bibelôs. Alguns viajam pelo prazer de ir, outros pelo prazer de estar em outras paisagens, e outros, ainda, pelo retorno – ansiosos pelo relatar. Viajaremos com todos estes objetivos em mente, mas viajaremos com uma melodia que nos acompanha. Nas palavras de Alain de Botton, "as viagens são parteiras do pensamento [...] grandes pensamentos às vezes exigem grandes panoramas, novos pensamentos, novos lugares." (BOTTON, 2003, p.66)

Por isso, viajaremos. Nosso percurso será exploratório, seguindo alguns mapas já cartografados, mas explorando também novos lugares, mapeando-os no decorrer de nossa exploração. Teremos guias em alguns lugares e, em outros, usaremos nossa intuição e conhecimento de mundo; visitaremos pessoas importantes que nos darão informação e afeto, e observaremos paisagens diversas para podermos, ao fim, voltar transformados, munidos de novos sentidos.

Nossa viagem será na esfera da comunicação, mas, sendo um planeta tão imenso, procuraremos humildemente um pedaço deste imenso. Tal qual um andarilho do caminho de Santiago de Compostela, procuremos atravessar vários "países", seguindo uma trilha específica. Nossa trilha é a trilha das histórias em quadrinhos, objeto tão comum da realidade cotidiana. A aparente banalidade deste objeto engana, pois, entremeadas à leveza do comum, há uma sofisticação simbólica e narrativa que impressionam. Ao olharmos *enxergando* em vez de simplesmente *vendo*, o banal torna-se sublime e novos conhecimentos pingam como lágrimas de felicidade que escorrem deliciosas de olhos cansados.

Nosso percurso é planejado. Não sairemos como Baudelaire, em fuga, "para qualquer lugar! Qualquer lugar! Desde que eu saia deste mundo! (BAUDELAIRE **apud** BOTTON, 2003, p.43). Como bons homens que somos, planejaremos tudo o que é possível para que, como boas mulheres que também somos, possamos voltar transformados pelas paisagens.[1] Seguiremos um caminho que começa em escalas de aprendizado, como se estivéssemos conversando com nossos guias, que já cartografaram um bom pedaço dos nossos espaços desejados. Nosso primeiro passo é conhecermos Sheherazade[2], nossa guia maior, nossa razão de ser. Como grande alegoria da narrativa, essa mulher sedutora e brilhante funda nossa viagem, modalizando-a como uma seqüência narrativa. Nossa viagem toda existe por ela ter sido

---

[1] O diálogo entre o masculino e feminino na viagem será focado no trabalho em si.

[2] Escolheu-se utilizar os nomes transliterados por Mamede Jarouche na tradução do *Livro das mil e uma noites* já que esta é a única tradução do árabe para o português sem mediação de uma terceira língua.

quem foi(é). Afinal, ela é um símbolo de toda essa narrativa que nos encanta e nos motiva a viajar por terras conhecidas e outras nem tanto.

Para tentarmos decifrar a misteriosa mulher árabe, visitaremos Louis Hjelmslev na Dinamarca, Gilles Deleuze, Felix Guattari, e Michel de Certeau em Paris, e Giuliana Bruno nos Estados Unidos. Estes guias já cartografaram uma boa parte de nosso espaço de atuação e serão essenciais para podermos observar as terras ainda não viajadas. Conversaremos também com Baruch de Espinosa e Ludwig Wittgenstein em alguma cervejaria entre a Holanda e a Alemanha para melhor entendermos como entender Sheherazade. Essa compreensão passa por um lugar muito importante, que é o imaginário. Conversaremos principalmente com Bronislaw Baszko para tal fim. Encerrando a nossa primeira etapa da viagem, sentaremos com Umberto Eco e um grupo de estudiosos da narrativa em alguma taverna para divagarmos a respeito do tempo, do espaço e da personagem numa narrativa.

Após esses encontros, poderemos seguir para a segunda parte da nossa viagem, em que iremos discutir com Scott McCloud e Will Eisner, entre outros, a respeito deste objeto, as histórias em quadrinhos. Iremos escutar outros autores também, é claro, mas esses dois serão de grande valia ao nos instrumentalizarmos para a parte final de nosso percurso. A parada é fundamental para definirmos de vez a natureza não só do objeto a ser "viajado" como também a maneira (ou método, como preferirem) que usaremos na nossa viagem exploratória: desbravar, com os nossos instrumentos teóricos, algumas histórias em quadrinhos de três origens diferentes e observar, tal como Debret ou Langsdorff o fizeram, de que maneira paisagens, personagens e o'desejo interrompido' determinam conteúdos em que sentidos são (re)ativados nas histórias em quadrinhos.

1.1 A Viajante

Onde a viajante é evocada pelo autor e suas passagens são organizadas

A presente pesquisa tem como objetivo investigar o campo de sentidos que é constituído na forma de narrativa dos quadrinhos de série, ou seja, no *mainstream* dessa prática cultural que é a indústria dos quadrinhos. Opta-se por tal recorte pelo fato de que os quadrinhos de série, por serem mais comerciais e acessíveis, podem participar da construção do imaginário social de maneira mais efetiva e significante. A observação dá-se principalmente em um aspecto da narrativa dos quadrinhos seriais e que os constituem: o funcionamento de uma máquina abstrata, aqui chamada de Máquina de Sheherazade, no domínio simbólico da cultura.

Quem melhor para percorrer esse caminho, essa viagem do que uma personagem conceitual, no caso, *a viajante*? Deleuze e Guattari afirmam que os personagens conceituais "operam os movimentos que descrevem o plano de imanência do autor, e intervém na própria criação de seus conceitos." (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 85) Eles complementam essa idéia com a noção que os personagens conceituais são intercessores e também os verdadeiros sujeitos de sua filosofia. (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.85) e que "os personagens conceituais são os "heterônimos" do filósofo, e o nome do filósofo, o simples pseudônimo de seus personagens" (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 85) afinal, ainda de acordo com os pensadores,

> o dêitico filosófico é um ato de fala em terceira pessoa, em que é sempre um personagem conceitual que diz Eu: eu penso enquanto Idiota, eu quero enquanto Zaratustra, eu danço enquanto Dionísio, eu aspiro Amante (...) Assim, os personagens conceituais são verdadeiros agentes de enunciação. Quem é Eu? É sempre uma terceira pessoa. (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 86-87)

Os personagens conceituais se diferem das figuras estéticas, pois habitam planos diferentes. Enquanto as figuras estéticas moram no plano de composição da arte, os personagens conceituais existem no plano imanente do pensamento. Ambos, arte e filosofia, recortam o caos, porém, de maneiras diferentes. "A arte não pensa menos do que a filosofia, mas pensa por afectos e perceptos." (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 88) e frequentemente os dois planos deslizam um no outro, permitindo esse híbrido de pensar-(a)-arte que tem nas histórias em quadrinhos um lugar privilegiado. Esse encontro entre os dois planos é o que nos permite pensar a arte e nos emocionarmos com um pensamento.

Para esse caminho, transporta-se do plano estético para o plano imanente a personagem da *viajante*, como montada por Giuliana Bruno em seu *Atlas of e-motion*. A viajante é a mais adequada para a o trajeto desta observação devido ao conceito do lar como *domus* e seu simbolismo feminino. Bruno afirma que

"Quando visto tanto como ponto de partida e de chegada, e *gendered*[3] feminino, o *domus* representa a origem de um ser: o ventre do qual ele origina e para onde deseja voltar. Essa cena foi construída por ou para um viajante homem." [4] (BRUNO, 2002, p.86) Essa circularidade da viagem masculina não propicia frutos que satisfaçam à presente pesquisa. A viajante é nomádica, pois não experimenta o retorno. "O sujeito feminino não experiencia nem o possuir nem a possibilidade do retorno." [5] (BRUNO, 2002, p.86) O terreno da viajante é sempre o deslocamento e a mudança.

A viajante também é importante, pois a sua lógica de observação é háptica e não óptica. Giuliana Bruno considera o háptico, ou senso de toque, como " o contato recíproco entre nós e o ambiente, onde reside e também se estende-se a interface comunicativa"[6] (BRUNO, 2002, p.6) Para a pensadora o senso de háptico é um agente formador da noção de espaço, tanto geográfico quanto cultural, e de movimento e portanto um potente articulador de sentidos e percepções. A possibilidade de "atravessar" um espaço cultural tanto quanto um espaço físico permite com que a viajante possa explorar o espaço da imagem e suas narrações utilizando a estratégia dos sentidos[7] para perceber o mundo e observar como os sentidos[8] são articulados. Sentidos e sentidos. E a diferença entre os diferentes modos de perceber os locais, paisagens ou vistas (*Sightseeing*, em inglês) é fundamental na escolha do olhar háptico feminino.

> Na retórica masculina sobre viagens, o desejo por conhecimento espacial é expresso, em geral através do poder do olhar e frequentemente implica o possuir. Produto de um olho que a tudo engloba, olhar a vista é percebido como uma atividade masculina, a despeito da participação histórica das mulheres. Como pode ser visto nas narrativas femininas de viagem, olhar a vista para o sujeito feminino envolve uma luta por um "olhar de maneira diferente". Como um espaço problemático para a negociação de gêneros, esse 'olhar a vista diferentemente' relaciona-se com a expressão da curiosidade feminina e a forma de seu objeto: isto é, a forma do espaço atravessado por aquela que viaja. [9](BRUNO, 2002, p.118)

Bruno destaca ainda que a grande conquista do viajar feminino é o prazer de poder conectar a prática espacial com o seu próprio ponto de vista, transformando-se no processo ao adquirir conhecimentos que a afeta. (BRUNO, 2002, p. 5-26) Enquanto o homem precisa dominar e transformar o exterior e possuí-lo, a mulher é transformada por aquilo que vê e que a afeta. Tal estratégia é perfeita para a

---

[3] Denominada com um gênero; associar gênero aos substantivos e adjetivos, porém no plano do conceito e não da língua, visto que o Inglês não coloca gênero nos mesmos.
[4] *"When seen as both point of departure and destination, and gendered female, the* domus *represents one's origin: the womb from which one originates and to which one wishes to return. This particular scene has been constructed by or for a male voyager."*
[5] *"the female subject experiences neither that possession nor the possibility of return."*
[6] "*the reciprocal* contact *between us and the environment, both housing and extending communicative interface."*
[7] *Senses.* Sentidos físicos como toque, olfato, audição e gosto, que são "o outro" da estratégia masculina da imagem gráfica.
[8] *Purports:* O sentido como a substância de um conteúdo que é formado na semiose com sua expressão material.
[9] *"In male travel rhetoric, the drive for spatial knowledge is expressed, in general, through the power of the look and ofen implies possession. The product of na all-encompassing eye, sight seeing is perceived as a male activity, despite the historical participation of women. As we have seen in women's travel writing, sightseeing for the female involved a struggle to 'look' differently. As a difficult sapce of gender negotiation, it concerned both the expression of female curiosity and the formo f its object: that is, the shape of the space traversed by the traveler."*

pesquisa, visto que ela tem cunho exploratório e observador, desenvolvendo no processo uma primeira cartografia destes afetos causados pelos quadrinhos e seus modos narrativos. É necessária a transformação da personagem através desta paisagem, pois não se deseja retornar ao *domus* da mesma forma que se parte.

O nomadismo autotransformador da viajante articula-se muito bem com a percepção de Michel de Certeau que a escritura também é viagem, e que será explorada mais adiante quando a dissertação tratar da ocupação da página em branco na prática dos quadrinhos. Isso torna a presença desse personagem conceitual na trilha que é construída na presente pesquisa ainda mais importante. Ao caminhar pelos territórios dos quadrinhos, a presença da viajante como personagem conceitual permitirá à pesquisa abarcar sentidos que a pura observação da imagem não conseguiria disponibilizar, justificando, portanto, a sua presença como modeladora muda de percepções que apenas a visão não dá conta.

1.2: Sheherazade
Onde a viajante conhece Sheherazade e a observa atentamente

É necessário que a estória de Sheherazade seja colocada para que haja uma idéia da estrutura narrativa deste livro e posterior utilização deste modo narrativo na análise das histórias em quadrinhos. A estória de Sheherazade dá-se na moldura dos contos, nas sarjetas entre as estórias que ela conta, já que se acompanha na narrativa uma grande estória que se multiplica em varias aberturas e fechamentos de estórias internas, sempre postergando o fim da estória moldura o maior tempo possível. Na "moldura" é estabelecida a estória que irá ligar todas as outras: no reino Sassânida (Índia e Indochina), dois reis irmãos Sahriyar e Sahzaman governavam, porém em áreas distintas do reino. Com saudades, o mais velho convoca o mais novo para passar um tempo consigo, enviando para fazer tal convite o seu vizir (pai de Sheherazade e Dinarzade). Ao aprontar-se para ir com o vizir para o reino do irmão, Sahzaman acidentalmente flagra sua própria esposa traíndo-o. O rei mata a esposa e o amante e parte, deprimido, junto com o vizir para visitar seu irmão. Lá chegando, Sahriyar nota a tristeza e o definhar do irmão, mas evita tocar no assunto, crendo que são saudades do seu reino. O tempo passa, e, novamente por acaso, Sahzaman flagra a cunhada, esposa de Shariyar, fazendo o mesmo que sua própria esposa: traindo o marido. Vendo que ele não era o único em tal situação, Sahzaman melhora de humor e volta à vida. Intrigado, seu irmão o questiona, e Sahzaman diz ao irmão que irá mostrá-lo o porquê dessa reviravolta, levando o irmão a presenciar a traição no seu palácio. Horrorizado, Sahriyar convoca o irmão a irem perambular pelo mundo para encontrar alguém cuja desgraça fosse pior que as deles, só então voltando ao reino. Dito e feito, por muito tempo, perambularam até que encontraram um gênio que dormia profundamente e sua prisioneira-esposa.[10] A mulher afirma aos dois irmãos que, sendo ela desgraçada, procura vingar-se do gênio-marido traíndo-o com todos os homens que encontra. Dizendo isso, ameaça acordar o gênio se os dois não fizessem sexo com ela. Consumado o "estupro invertido", a mulher pega os anéis de cada rei e adiciona-os a um colar com noventa e oito outros anéis. Chocados, os irmãos resolvem que encontraram alguém ainda mais desgraçado que eles[11] e retornam ao reino, onde Sahriyar toma a decisão de matar sua esposa, matar suas criadas substituindo-as por outras e de que nunca mais manter-se-ia casado por mais de uma noite.

Começa então o terror no reino. Toda noite o rei toma uma jovem mulher como esposa e a mata na manhã seguinte. Isso se deu por um tempo longo, pois as jovens escassearam enquanto os habitantes do reino praguejavam contra seu próprio rei. Porém, a filha do vizir, a sábia e culta Sheherazade toma uma decisão: resolve ela mesma casar-se com o rei, a contragosto do pai vizir, já que este teria que executar a ordem de matá-la no dia seguinte. Sheherazade, entretanto, tinha outros planos, que não morrer. Junto com sua irmã, combina um plano para salvar a si mesma da morte: após consumado o ato sexual e a noite

---

[10] Nota-se aqui uma interessante sobreposição de fábula e da narrativa supostamente histórica e realista. O próprio conto-moldura já carrega o imaginário fantástico que percorrerá a obra como um todo.
[11] É curiosíssimo notar que não fica claro no conto-moldura a quem os irmãos se referem como o mais desgraçado, o gênio ou sua mulher.

estivesse no seu apogeu, Dinarzade deveria pedir que a irmã contasse uma estória para que esta pudesse dormir.

E foi o que aconteceu. Dinarzade pede à irmã que conte uma estória, e ela o faz com a autorização e presença do rei. Porém, no auge da estória, o dia amanhece, e Sheherazade lança a sua fala, "Isso não é nada perto do que eu vou contar na próxima noite, caso eu viva e caso este rei me poupe. A continuação da história é melhor e mais espantosa do que o relato de hoje." (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.58) O rei, seduzido pela estória posto curioso com o desfecho, decide poupar Sheherazade mais uma noite, contanto que ela terminasse a primeira estória. Mal sabia o rei que na continuação da estória, uma nova estória seria iniciada como uma sub-estória contada por um dos personagens da primeira, e, na aurora, o desfecho da segunda estória não estaria resolvido. Mais uma vez, Sheherazade é poupada, E assim sucessivamente, durante mil e uma noites, quando o rei nota que Sheherazade não só sobreviveu como também o abençoou com herdeiro(s). [12] Surpreendido com a inteligência e astúcia de sua esposa, Sahriyar abandona seu projeto de matá-la, e a toma como uma rainha que usa a inteligência para a salvação e não traição como a esposa anterior. Esta estória-fábula-moldura é a base para a construção da narrativa das mil e uma noites e o modo com que Sheherazade maquina a sua vitória, já que sobrevive à maldição da morte anunciada, é a efetuação da máquina[13] que opera a narrativa ficcional suspensa. Sheherazade coloca em movimentos personagens fascinantes retirados do imaginário que a cerca e os coloca em narrativas complexas em paisagens fantásticas também ligadas a esse imaginário. E são essas as engrenagens que fazem a máquina funcionar. Como todo funcionamento maquínico, há um corte no fluxo, nesse caso no fluxo narrativo; e esse corte é determinado pela própria através do *ritornelo*[14], "Isso não é nada comparado ao que irei narrar-lhes na próxima noite, se eu viver e o rei me preservar." (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.119) Faz-se a máquina no falar de Sheherazade; efetua-se esta máquina que irá puxar/montar/fazer a estória, como uma corda que flui e flui; até que a tesoura (no caso, a fala), instrumento de corte, opera. E faz um corte, separando a noite que finda, de uma próxima noite porvir.

1.3: Sheherazade em ação

Onde a viajante entra no quarto de Sahriyar e conhece a contadora de estórias

Considerado por Jorge Luis Borges "um dos mais belos [títulos] do mundo" (BORGES, 1999, p.259) *As Mil e Uma Noites* constitui um marco fundamental na arte da narrativa humana. Contando com

---

[12] Algumas versões afirmam que foi um filho; outras dizem três herdeiros.

[13] Um aprofundamento da noção de máquina é efetuado no capítulo X.

[14] Deleuze e Guattari falam de ritornelo em dois planos diferentes. Como uma canção repetida, uma melodia sonora, um leitmotiv e também como "todo conjunto de matérias de expressão que traça um território, e que se desenvolve em motivos territoriais, em paisagens territoriais (há ritornelos motores, gestuais, ópticos, etc.)" (DELEUZE e GUATTARI, 1997, v.4, p.132). Sheherazade lança este ritornelo para iniciar um processo de desterritorialização da estória e promessa de reterritorialização na noite seguinte.

uma soma de vários contos fantásticos e um conto-moldura que os apresenta, a obra atravessa séculos e funda um imaginário complexo que envolve magia, moral, ocidente e oriente, além de suspense e sedução e entretenimento. De acordo com o tradutor da obra para o português, Mamede Mustafá Jarouche, a obra surge com suas características atuais nos meados do século XIII. (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.11) Porém, o livro já circulava no mundo árabe prototipicamente desde o século IX, partindo de uma matriz iraquiana. Jarouche faz um detalhado e preciso levantamento histórico dos vários momentos da obra no mundo árabe e mostra a presença deste "contar estórias" em várias obras paralelas e contemporâneas d"As mil e uma noites". Ligando estes achados está a idéia da "*tuharrifuhu* [entretê-lo contando fábulas]" (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.16) que acompanha vários momentos da cultura oriental da época. Mamede Jarouche inclusive nota que "o primeiro a passar a noite entretido em colóquios foi Alexandre [da Macedônia]: ele tinha um grupo que o divertia e o entretinha contando histórias, com as quais ele buscava não o prazer, mas sim a proteção e a vigília." (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.16) O "contar estórias" é uma característica árabe desde tempos imemoriais, e é também raiz da História árabe, pois como observa o historiador Ibn Haldun em sua *Almuqaddima*, citada por Jarouche, a história da construção de Alexandria por Almascudi

> é uma longa narrativa composta de fábulas e absurdos, pois os reis não se envolver me semelhantes aventuras [...] e tampouco se conhecem as formas específicas dos gênios (...); quando se mencionam suas múltiplas cabeças, o objetivo é ressaltar sua fealdade e seu horror, e não dizer a verdade. (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.18)

Pode-se ver neste momento um início de separação entre História e fábula, que posteriormente irá colocar a fábula em posição hierarquicamente inferior de estatuto. *As mil e uma noites* é então um membro da categoria "fábulas noturnas" que tanto entretinham as pessoas na época.

Sendo gradualmente construída por contadores de estórias e letrados que as reuniam para o deleite dos alfabetizados, *As mil e uma noites* solidifica sua estrutura distintiva: "de um lado, a predominância de uma narradora feminina por todo o livro, e, de outro, na encenação do ato narrativo no período noturno, em uma espécie de emulação das próprias categorias narrativas que a constituíam (...)" (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.20). Esta narradora feminina, Sheherazade, faz parte do prólogo-moldura da narrativa, onde é contada a estória que abraça as outras estórias que constituem as mil e uma noites. Ela mesma é "por sua vez, objeto da narração de uma voz impessoal que (a) instaur(a) enquanto ta(l), não apenas no prólogo-moldura, mas também imediatamente antes de sua própria narrativa" (LIVRO DAS MIL E UMA NOITES, 2005, p.21). É assim que pode ser vista a fala "e disse Sheherazade", tão comum n'*As mil e uma noites*.

Uma das características mais marcantes da obra é uma *mise em abyme*[15] em que, "com contos que estão dentro de outros contos produz-se um efeito curioso, quase infinito, com uma sorte de vertigem." (BORGES, 1997, p.265) Uma primeira observação já mostra que a obra conta com um narrador impessoal contando a estória de Sheherazade, que conta a estória de mercadores, que contam suas estórias a gênios que contam estórias ouvidas de príncipes que relatam contos de outras princesas, etc. É uma malha-abismo de estórias e vozes, todas contidas na narração de Sheherazade que elabora e narra, habilmente, suas histórias fantásticas e plenas de suspense; mas não é a única contadora do livro. Ela comumente 'torna-se' os outros não menos hábeis contadores que pertencem à própria narrativa. Em termos estruturais, o conto é uma série de narrativas dentro de outras.

Uma das características desse conto-moldura é sua dupla articulação "para a qual concorrem narrativas transmitidas oralmente pelos contadores de histórias e, por outro lado, obras escritas que posteriormente foram integradas à coleção" (WAJNBERG, 1997, p.70) sendo essa a razão da miscelânea de temas, registros, enfoques, estilos na obra. Isso já é um reflexo forte da cultura islâmica que compila a obra, pois, para tal cultura, "o acréscimo e a colagem de materiais são sempre bem-vindos." (WAJNBERG, 1997, p.70) Esta multiplicidade das mil e uma noites é um dos possíveis efeitos do modo de narrar oral, visto que é necessário capturar a atenção dos ouvintes mediante estratégias. Daisy Wajnberg afirma que uma das estratégias usadas "seria justamente a variedade dos materiais apresentados em seqüência – seja essa uma variação no gênero, no estilo, no estilo ou mesmo no tamanho das histórias --, assegurando-se assim de que a audiência não se cansará." (WAJNBERG, 1997, p.71)

Como nos ilumina Borges, ao analisar a obra,

> Temos vontade de perder-nos em *As mil e Uma Noites;* sabemos que ao entrarmos nesse livro podemos esquecer nosso pobre destino humano; podemos entrar em um mundo, e esse mundo é feito de umas tantas figuras arquetípicas e também de indivíduos. (BORGES, 1997, p.263)

A reverberação do "e uma noites" no título ativa sentidos profundos de eternidade, visto que a seqüência infinita do porvir é sempre o x+1. Com certeza, as mil e uma noites levam o leitor ao amanhã, ao x+1 de um prazer eterno. Essa formulação é a própria noção do movimento e podem-se ver as mil e uma noites como um caminho, um passo após o outro, noite após noite com as passagens de uma noite a outra sendo um constituinte essencial de sua existência. Para Wajnberg, "As *noites* são esse puro efeito de passagem, de movimento de transmissão que não cessa de se recriar." (WAJNBERG, 1997, p.79)

---

[15] Como é normalmente conhecida a estrutura narrativa em que uma estória contém uma outra que contém uma outra indefinidamente.

2: Dissecando a máquina

Onde a viajante identifica a máquina e devaneia a respeito de suas duas principais partes.

E nesse novo dia, o que ficou da noite anterior é a imagem de Sheherazade e sua maneira de contar estórias prendendo, pela sedução e suspensão – pelo afago e abate – no fluxo e no corte -- a atenção do Califa e, assim, salvar a todos mais uma vez. O próximo passo é utilizar algum instrumento teórico que permita efetuar uma reflexão a respeito dessa maneira de narrar e articular uma rede de sentidos que possa servir, posteriormente, como bússola na análise de certos sentidos reativados nas suas efetuações materiais. Para tal mapeamento mais geral, o conceito de máquina de Deleuze e Guattari apresenta-se como ferramenta teórica extremamente útil, visto que articula exatamente o núcleo do que constitui a narrativa: um fluxo com cortes.

“Uma máquina define-se co*mo um sistema de cortes*” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p.39). A simplicidade abrangente da definição identifica dois componentes na máquina: o fluxo material contínuo e o corte. “Funciona como uma máquina de cortar presunto: os cortes fazem extracções do fluxo associativo” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p.39). O funcionamento do corte para os filósofos, longe de representar uma oposição à continuidade, é uma maneira de definir ou implicar que aquilo que se corta como continuidade ideal. Afinal, “qualquer <<objecto>> supõe a continuidade de um fluxo, e qualquer fluxo a fragmentação de um objecto” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p.11).

A construção teórica dos dois autores atenta também para o fato de que as máquinas se ligam a outras máquinas chegando ao ponto de dizer que “tudo é máquina” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p.8) já que, “uma máquina está sempre ligada a outra (...) há sempre uma máquina produtora de um fluxo e uma outra que se lhe une, realizando um corte, uma extracção de fluxos (o seio/ a boca)” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, 11) Então, seguindo o jogo do ‘corte de um é fluxo do outro’ pode-se facilmente ver que “O que há por toda a parte são mas é máquinas, e sem qualquer metáfora: máquinas de máquinas,com as suas ligações e conexões” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p.7)

Mas como são regidos os comportamentos das máquinas? Para Deleuze & Guattari, “todas as máquinas comportam uma espécie de código que está maquinado, armazenado nela. Esse código é inseparável, não só do seu registo e da sua transmissão nas diferentes regiões do corpo, como também do registo de cada uma das regiões nas suas relações com as outras” (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p.41). Esse código, tão próprio e tão definidor, da máquina a monta e possibilita seu funcionamento. Porém, não se deve pensar que essas noções a respeito da máquina tratem (apenas) de máquinas matérias ou concretas.

Ambos esclarecem que as máquinas às quais se referem não são concretitudes ou metáforas, e sim agenciamentos e operam em um plano abstrato, sem forma ou funções pré-definidas. [16]

> Abstratas, singulares e criativas, aqui e agora, reais embora não concretas, atuais ainda que não efetuadas; por isso as máquinas abstratas são datadas e nomeadas (máquina abstrata-Einstein, máquinas abstrata-Webern, mas também Galileu, Bach ou Beethoven, etc.). Não que remetam a pessoas ou a momentos efetuantes; ao contrário, são os nomes e as datas que remetem às singularidades das máquinas, e a seu efetuado. (DELEUZE e GUATTARI, 1997, v.5, p.228)

A cartografia do trajeto na pesquisa fica clara: traçando a narrativa como fluxo e os cortes provocados ao nascer do dia, Sheherazade claramente torna-se máquina, uma máquina abstrata de narrativa suspensa até um porvir. A Máquina de Sheherazade é então objeto de uma análise mais detalhada visando torná-la uma ferramenta teórica ainda mais eficiente. O procedimento da dita análise precisa necessariamente considerar os dois elementos principais que constituem uma narrativa miliumanoitesca[17]: o fluxo narrativo e o momento de corte.

Para melhor entender o fluxo da Máquina de Sheherazade, é essencial uma caminhada pelos labirintos da narrativa, suas constituintes e seus meandros. E os cortes podem ser mais bem analisados através de um estudo mais aprofundado da serialidade nas narrativas contemporâneas. Fazendo tais análises, é possível delimitar uma 'planta baixa' mais eficaz desta ferramenta, o que posteriormente possibilita um uso mais apropriado na análise de uma maneira de narrar específica.

2.1: A narração e o fluxo.

Onde a viajante estuda um sistema de cordas e seus feixes em devir.

Uma das ferramentas mais antigas que o homem fabricou é a corda. A corda é um feixe de fibras trançadas de uma maneira tal que se forma um todo extremamente sólido e resistente. Pequenos feixes são entrelaçados primeiramente. Logo depois, esses mesmos feixes são trançados a outros e resultado desta trança é posteriormente trançado com outros resultados de trança até alcançar a grossura desejada. A força da corda é a força do entrelaçamento de seus feixes; os feixes 'tornam-se' uns nos outros e tornam-se uma corda.

O fluxo formador da Máquina de Sheherazade é uma corda de elementos narrativos tornando-se um fluxo só. Roland Barthes parte da premissa que a lingüística deve parar na frase e que analisar a

[16] Elas efetuam-se em formas e substâncias, mas com estados de liberdades variáveis, mais exatamente.
[17] Termo utilizado por Daisy Wajnberg em seu *Jardim de Arabescos* e que exprime com precisão a idéia de uma narrativa que é cortada em um momento chave para ser continuada em um momento porvir. Não se pode usar "narrativa de cortes" pois toda narrativa, pra ser considerada como tal, deve ser separada de um fluxo de fala, texto, encenação por cortes que as definam como sendo uma efetuação narrativa específica. Estes cortes são dois, bem claros: O início (às vezes marcado, "era uma vez..." , às vezes não) e o fim ("the end" ou simplesmente um arfejo, um olhar distante, uma queda de luz...).

combinação de frases no discurso seria objeto de uma segunda lingüística, já que, como Hjelmslev, ele crê que as línguas naturais são por definição as mediadoras de todos os outros sistemas semióticos. (Barthes, 2001, p.107-108). Utilizando-se do método dedutivo, visto que seria impossível abarcar todas as infinidades narrativas, Barthes chega à conclusão que "a narrativa é uma grande frase, como toda frase constativa é, de certa maneira, o esboço de uma pequena narrativa" (BARTHES, 2001, p.109) Utilizando-se da imagem da "frase" como modelo, Barthes alerta que o funcionamento da frase, sua efetuação, dá-se por meio da solidariedade do vários níveis lingüísticos e suas correlações. Os níveis fonético, fonológico, gramatical, contextual, todos funcionam e geram o sentido. São os vários feixes da corda enrolando-se para criá-la.

Portanto, no campo da comunicação humana, vemos o quão complexas são as operações de compreender o sentido de uma narrativa. Para Barthes,

> compreender uma narrativa não é apenas acompanhar o desenrolar da história, é também reconhecer "estágios", projetar os encadeamentos horizontais do "fio" narrativo sobre o eixo implicitamente vertical; ler (ouvir) uma narrativa não é apenas passar de uma palavra a outra, é também passar de um nível a outro (BARTHES, 2001, p.112)

Esses níveis de descrição específicos da narrativa são todos operações na produção da mesma. Barthes identifica três deles: o nível das 'funções', o das 'ações' e o da 'narração'. Os três níveis são como feixes, entrelaçando-se e formando a corda da narrativa. Corda essa, que posteriormente será cortada pela Máquina de Sheherazade.

2.1.1: Os feixes das funções

Tomando-se o sentido como critério para determinar unidade (afinal, o narrador produz sentidos, independente da substância do conteúdo ter significado ou não), Barthes dialoga com os Formalistas russos e conclui que, "é o caráter funcional de certos segmentos da história que faz deles unidades: daí o nome de "funções" que de imediato se deu a essas primeiras unidades."(BARTHES, 2001, p.113) O autor identifica dois tipos de funções: as "funções" propriamente ditas, que são as correlações entre unidades no mesmo nível e de estrutura sintática, distributiva, horizontal e diacrônica e os "índices" que são unidades de cunho semântico, integrativo, vertical, e sincrônico. Estes índices são informações que situam os personagens e paisagens e a narração. Logo, precisam passar para um outro nível (personagem ou narrativa) para serem resolvidos. Por exemplo: a unidade narrativa de Cebolinha desenhando uma Mônica balofa terá como correlato uma possível surra ao final. Esta é uma função da unidade narrativa do desenho. Para que se possa resolver o sentido do desenho é necessário passar para o nível dos personagens: Cebolinha atazana Mônica com a representação de uma suposta gordura da personagem. As funções estão então ligadas a uma funcionalidade do fazer enquanto os índices estão ligados a uma funcionalidade do ser

(Barthes, 2001, p.113-130). Nesse momento, Barthes já percebe uma maneira de trabalhar a classificação de narrativas por meio dos empuxos entre funções e índices. Certas narrativas são predominantemente funcionais (nos quais o enredo predomina) e outras são altamente indiciais (como por exemplo, os romances "psicológicos").

Uma observação mais atenta do funcionamento das funções mostra que na narrativa algumas funções são mais, digamos, "importantes" [18] do que outras. As mais importantes são chamadas de *núcleos* e as mais irrelevantes, de *catálises*. Para Barthes, as catálises "permanecem funcionais na medida em que entram em correlação com o núcleo, mas sua funcionalidade é atenuada, unilateral, parasita"(Barthes, 2001, 119). O que falta esclarecer no texto de Barthes é que cada narrativa determina o seu nível de ampliação e que certos núcleos podem ser catálises em certas narrativas e vice-versa. Uma narrativa pode se sustentar inteira no tempo de 24 segundos como a estória *24 Seconds*[19] de Chris Claremont[20], logo, cada pequeno movimento de mão ou cabelo passa a ser um possível núcleo. Já em outras narrativas é possível encontrar trechos de sentido que são espalhados em séculos e o mesmo movimento de mão é tão insignificante quanto desnecessário na narrativa.

Uma diferença significativa nas funcionalidades das duas é que as catálises são apenas cronológicas, pois mostram os pequenos eventos que levam de um núcleo a outro, enquanto os núcleos têm funcionalidade cronológica e lógica, sendo ao mesmo tempo consecutivas e conseqüentes. Barthes chega mesmo a construir a hipótese que "a mola propulsora da atividade narrativa seja a confusão mesma entre a consecução e a conseqüência, pois aquilo que vem *depois* é lido na narrativa com o *causado por*." (BARTHES, 2001, p.119)

A sintaxe de uma narrativa, ou seja, o arranjo de suas unidades ao longo do sintagma narrador segue, de acordo com Barthes, uma série de regras. Os índices podem combinar livremente entre si, pois são paradigmáticos e são escolhidos verticalmente. As catálises e os núcleos têm uma relação de implicância simples: a catálise implica necessariamente um núcleo ao qual ela deve se ligar, mas a recíproca não é verdadeira. É possível uma narrativa apenas nuclear. Já os núcleos estão em uma relação de solidariedade. Um núcleo obriga a um outro do mesmo tipo e reciprocamente. (BARTHES, 2001, p.113-130). Barthes define, então, uma seqüência como "uma sucessão lógica de núcleos, unidos entre si por uma relação de solidariedade: a seqüência abre-se quando um de seus termos não tem antecedente

[18] Palavras do próprio Barthes, "nem todas as unidades têm a mesma "importância"; algumas constituem verdadeiros gonzos da narrativa (ou de um fragmento da narrativa); outras não fazem mais nada que "preencher" o espaço narrativo que separa as funções-gonzos." (Barthes, 2001, 119)

[19] Publicada originalmente em *Uncanny X-men* # 467 de dezembro de 2005 pela *Marvel Comics* nos Estados Unidos e não publicada no Brasil.

[20] Renomado roteirista de quadrinhos estadunidense que praticamente elevou os *X-Men* da condição de gibi anteriormente cancelado por baixa vendagem para um dos maiores sucessos editorias dos quadrinhos de super-heróis através de enredos complexos e novelescos que demoravam muito para serem resolvidos em sua totalidade.

solidário e fecha-se quando outro de seus termos não tem mais conseqüente.” (BARTHES, 2001, p.126) Como “a seqüência é de fato sempre denominável,”(BARTHES, 2001, p.127) são usadas as palavras coberturas da língua natural, como *sedução, consumação, ataque,* etc. E, como logicamente pode ser deduzido que toda função já carrega consigo, no seu próprio nome, sua efetuação, pois aprende-se também a *língua da narrativa* ao receber todas as narrativas.

Como é composta de núcleos, a seqüência carrega, para Barthes, “momentos de risco, e é isso que justifica sua análise. [...] cada um desses pontos, uma alternativa, portanto uma liberdade de sentidos é possível” (BARTHES, 2001, p.128) E, além disso, as seqüências podem, por sua vez, ser unidades e, portanto, funcionar como termos de outras seqüências, mais ampla. Feixes agindo como elementos de outros feixes: é a corda cada vez mais forte. Os feixes (termos de várias seqüências) “podem perfeitamente imbricar-se uns nos outros [...]; funcionalmente, a estrutura da narrativa apresenta-se em forma de fuga.” (BARTHES, 2001, p.129).

Estas anotações a respeito do funcionamento da narrativa em seu eixo sintagmático serão fundamentais na análise dos momentos de corte da narrativa, pois o momento escolhido para corte agirá em um ponto da narrativa. Ele sendo uma catálise ou um núcleo certamente gerará efeitos de sentido diferentes no ato comunicativo e nos afetos causados na recepção da narrativa em si. A corda tem lugares melhores para ser cortada, e, caso seja mal cortada, pode ser desfeita e desmontada.

2.1.2: Os feixes dos actantes

O segundo nível da narrativa que Barthes apresenta em seu trabalho é o nível dos actantes. Barthes utiliza este termo para realçar o caráter de atuação dos personagens nas narrativas, fugindo assim de uma análise psicológica, pois esta se daria em um nível de realidade e não no nível do discurso da narrativa. Esse pensar é originário de Vladimir Propp[21], cujo trabalho de análise de contos populares aponta para “uma tipologia simples, baseada não na psicologia, mas na unidade das ações que a narrativa lhes atribuía (Doador de objeto mágico, Ajudante, Mau, etc.).” (BARTHES, 2001, p.131). Porém, é importante salientar que as personagens, ou actantes, “formam um plano de descrição necessário, fora do qual as pequenas ‘ações’ relatadas cessam de ser inteligíveis, de maneira que se pode mesmo dizer que não existe no mundo uma única narrativa sem ‘personagens’” (BARTHES, 2001, p.131)

[21] Vladimir Propp (São Petersburgo, 29 de Abril de 1895 - Leningrado 22 de Agosto de 1970) foi um acadêmico estruturalista russo que analisou os componentes básicos do enredo dos contos populares russos visando identificar os seus elementos narrativos mais simples e indivisíveis. Foi um dos expoentes da narratologia.

Porém, essa análise puramente estrutural não é suficiente para abarcar a totalidade da personagem na literatura, e, principalmente nos quadrinhos, pois as histórias em quadrinhos são constituídas de uma complexa relação entre várias semióticas em especial a imagem visual. Portanto, a análise de Bakhtin para a personagem é mais adequada porque considera não apenas a atuação da personagem na narrativa, mas também a questão de uma "alma" para a personagem em si. (BAKHTIN, 2003, p.170-182). Para Bakhtin, a personagem é um *outro*, que o autor pode definir exatamente por um distanciamento, categoria muito presente na obra de Bakhtin. A personagem pode ser vista como um ser completo exatamente por NÃO ser o autor, visto que o sujeito pode perceber apenas uma auto-subjetividade e nunca a si mesmo como um todo, fechado e completo. (BAKHTIN, 2003, p.170-182). Portanto, o autor é capaz de enxergar o "todo" da personagem, um ser integral que existe com seus elementos éticos e estéticos. Onde no autor tem-se o espírito, na personagem existe a alma. Como afirma Bakhtin,

> o autor visa ao conteúdo (tensão vital, ou seja, ético-cognitiva da personagem), enforma-o e o conclui usando para isso um determinado material (...) subordinando esse material ao seu desígnio artístico, isto é, à tarefa de concluir uma dada tensão ético-cognitiva." (BAKHTIN, 2003, p.177)

Conclui-se daí que conteúdo, forma e material são os três elementos do criar artístico. A personagem nos quadrinhos irá ser composta não apenas de elementos discursivos e narrativos, mas também de toda uma figuração gráfica que será importante para esse "todo" que será apresentado ao fruidor. Portanto, muito além de apenas cumprirem funções nas estórias como propõem os estruturalistas, as personagens são seres como "almas" que existem nas obras de arte, nas narrativas como seres em um mundo, criado/observado pelo autor e depois observados/recriados nos leitores que fruem a obra.

A personagem, então, contribui para a narrativa não apenas no plano da seqüência de ações que fazem a narrativa andar no tempo, mas com um todo perpendicular, onde sua alma e seus afetos estão paradigmaticamente atravessando o texto com suas existências. Quando uma personagem como o Homem-Aranha toma decisões ou age de maneira X ou Y, sua 'personalidade' ou 'alma' está indiretamente sendo refletida e agindo também na estória e reduzir isso a *apenas* funções na narrativa é excessivamente limitante, visto que as personagens e suas figurações são causadoras de afetos em quem as encontra na narrativa. Logo, as personagens não apenas atuam, mas são almas completas que atuam, sendo importantes no desenrolar das ações, mas também seres completos, mostrados pelo autor de maneira mais ou menos completa, de acordo com o fazer do autor. Entretanto, como afirma Barthes, "as personagens, como unidades do nível actancial, só encontrarão seu sentido (sua inteligibilidade) se forem integradas no terceiro nível da descrição, que denominaremos aqui nível da Narração (por oposição às Funções e às Ações)" (BARTHES, 2001, p.135). É necessário então partir para o último feixe para que a corda esteja forte o suficiente para servir de instrumento na análise dos quadrinhos.

2.1.3: O feixe da narrativa

O feixe final na análise da narrativa para Barthes já não mais opera dentro da própria, mas, sim, considerando a narrativa como um todo, quem a doa e o donatário dela mesma e mais importante até do que analisar a "intenção" do autor e a "percepção" do leitor, para Barthes o importante está "em descrever o código através do qual narrador e leitor são significados ao longo da própria narrativa" (BARTHES, 2001, p.136) É neste nível de análise em que se observa o funcionamento da narrativa como um todo, com as imbricações dos feixes da funções e os jogos de tempo (visto que série e função não são necessariamente iguais[22]) com o feixe dos actantes, ou personagens, da narrativa. Essa análise é a que abre espaço para o papel do narrador e das possibilidades de criação de sentidos que esse narrador proporciona além da possibilidade da metalinguagem 'colocar' o leitor dentro da obra não mais como um espectador fantasma e invisível, mas como um ser levado em consideração. Esse é o nível em que há a relação entre o mundo narrado e o mundo da realidade vivida, porém a narrativa não mostra nem imita: ela (re)ativa sentidos e consequentemente afetos em uma ordem maior do que aquilo que é simplesmente percebido. Para Barthes, "a complexidade de uma narrativa pode comparar-se à de um organograma, capaz de integrar voltas atrás e saltos para frente." (BARTHES, 2001, p.149) Essa complexidade também abarca as interações entre os níveis funcionais e actanciais. Enfim,

> A narrativa apresenta-se assim como uma sucessão de elementos mediatos e imediatos, fortemente imbricados; a distaxia orienta uma leitura "horizontal", mas a integração lhe impõe suma leitura "vertical": há uma espécie de "coxear" estrutural, como um jogo incessante de potenciais, cujas quedas variadas dão à narrativa o seu "tônus" ou energia: cada unidade é captada em seu afloramento e em sua profundidade, e é assim que a narrativa caminha: pelo concurso dessas duas vias, a estrutura se ramifica, prolifera, descobre-se – e se retoma: o novo nunca cessa de ser regular. (BARTHES, 2001, p.150)

E é esta a corda que a Máquina de Sheherazade irá cortar: a narrativa, com todas as suas mini-cordas enroladas umas nas outras, atuando juntas, constituindo um tônus. Em cada manhã, Sheherazade domina o amanhã ao suspender o hoje. Sahriyar, como nós, deseja saber quais são os próximos momentos, ou funções, e o que acontecerá com os personagens com quem se identifica. Mas, a máquina corta, suspende. E apenas no dia seguinte será possível saber o resto da estória.

---

[22] Este é o jogo do diegético e do extra-diegético. Os acontecimentos da narrativa não precisam estar na mesma ordem que os da escritura. Diegeticamente a idéia "Pedro entra em casa, coloca as chaves sobre a mesa, abre a geladeira e leva um susto" pode ser escrita da seguinte maneira: "Pedro colocou as chaves sobre a mesa após entrar em casa. O susto que levou ao abrir a geladeira..." As funções e catálises não precisam estar em relação de igualdade com o texto que as representa. É através de certos jogos da diegese que os autores criam suspenses ou fazem revelações inesperadas.

2.2: Situando a máquina

Onde a viajante atravessa o espaço onde a máquina está situada: o imaginário

O que nos torna diferente dos animais, de acordo com Cornelius Castoriadis, é a imaginação radical. Os seres humanos são dotados de uma imaginação autônoma, que não se contenta apenas em ver e refletir, mas produz “um fluxo, uma espontaneidade representativa que não está submetida a um fim predeterminado.” (CASTORIADIS, 2004, p.327) Longe das determinações apenas biológicas (frio, fome, proteção, etc.), a imaginação humana é capaz de ser a-funcional, ou seja, operar sem uma função específica obtendo um afeto positivo apenas no ato de imaginar. O humano é capaz de sentir prazer apenas imaginando e não apenas dentro de uma prática corporal. Castoriadis chama essa imaginação de radical porque “a criação de representações, de afetos, de desejos pela imaginação humana é condicionada, mas nunca predeterminada.” (CASTORIADIS, 2004, p.329)

Essa capacidade humana é a condição que possibilita ao ser humano a prática de simbolizar, de tomar algo por outra coisa. É o poder que permite ao homem ir além dos sinais ou índices físicos como cheiros, temperaturas ou instintos. “[P]ara os humanos, não há apenas sinais, há sobretudo símbolos. E é isso que torna possível, é sobre isso que se apóia a linguagem.” (CASTORIADIS, 2004, p.330) É essa capacidade humana, então, que faz a conexão entre a realidade vivida, física e experienciada do ser humano e as substâncias do conteúdo na linguagem, pois visto que a linguagem para Hjelmslev é imanente, já que suas operações independem da realidade *per se* , é essa capacidade humana que permite fazer a ponte entre a realidade do ser humano e as operações semiótica das linguagens. Na presente construção teórica, a imaginação radical pode ser vista como o “neurotransmissor” que conecta o comunicável com as ferramentas da comunicação: a linguagem. Essa capacidade humana também permite refutar a análise lacaniana, que segundo Castoriadis é pobre pois condena o homem a apenas repetir-refletir o já está lá e que nos invade através do nome-do-pai. (CASTORIADIS, 2004, p.330-332)

A capacidade humana da imaginação radical permite o surgimento de novas idéias e representações tanto no inconsciente do ser humano quanto no consciente. Para Castoriadis, “o essencial é que não existe apenas repetição do passado. Existe a emergência de coisas novas, de representações novas e mesmo de estruturas novas.” (CASTORIADIS, 2004, p.332)

A imaginação humana, essa imaginação radical, trabalha com imagens[23]. Afinal, quando se imagina, imagina-se algo. Para Bachelard, “a representação não é mais que um corpo de expressões para comunicar aos outros nossas próprias imagens” (BACHELARD, 2003, p.158). E é na imagem que se dá o encontro entre sujeito e mundo. De acordo com Vera Lúcia Felício, “o importante é apreender essa troca,

[23] Entende-se como imagem uma noção bem mais ampla do que apenas a imagem gráfica ou plástica nesse sentido. As palavras, sons, ou quaisquer outras representações em substâncias diversas são incluídas.

no interior da imagem, entre o sujeito e o objeto, e especialmente a iniciativa do objeto." (FELÍCIO, 1994, p.91).

Uma das primeiras máquinas a que o humano é submetido após o nascer é uma máquina invasora benéfica: o fluxo do leite do seio, que flui e deixa de fluir. Porém há uma outra máquina que opera desde antes, com seus fluxos e cortes. Essa máquina é a linguagem. Operando do momento zero (e afirmam alguns estudiosos antes até do humano eclodir da máquina de parir), a linguagem penetra o sujeito e vai preparando terreno para se territorializar no espaço da psique individual. Esta máquina mediadora do mundo apresenta-se como compiladora da realidade para o sujeito, e ao mesmo tempo em que o coloniza, entrega ao sujeito as ferramentas para viver com o Outro. Afinal, a linguagem transforma um espaço liso, não ocupado em um espaço estriado, com a malha social. É na linguagem que o ser humano encontrará a possibilidade de expressar seus afetos e desejos. E é a linguagem que permitirá a imaginação radical do sujeito entrar na rede de sentidos da comunidade a que pertence(rá).

Não somos Adão, que nasce sem umbigo. O ser humano eclode DE uma mulher (grau zero da sociedade, olhando-se com atenção), mas é logo inserido no mundo que o cerca. Este mundo que o espera é uma comunidade, que partilha de experiências e afetos. Através da comunicação, em especial da fala, o novo ser que eclode é gradualmente inserido neste grupo e torna-se um membro de uma sociedade. Para Castoriadis, "o processo de socialização se desenvolve em e pelo processo de significação. A sociedade é essencialmente um magma de significações imaginárias sociais que dão sentido à vida coletiva e individual" (CASTORIADIS, 2004, p.345). Portanto, à medida que as significações são adquiridas, o indivíduo vai sendo inserido na sociedade na qual eclode. É muito útil a imagem de magma social, pois como fluido, mesmo que denso e grosso, o magma permite correntes de movimento, sendo então uma imagem precisa no que tange os vários atravessamentos significantes que o ser encontra: valores sociais familiares, valores sociais nacionais, valores sociais religiosos, etc. A filosofia dos magmas leva em conta as possibilidades não apenas geográficas da comunidade.

Portanto, para Castoriadis, "o social é espaço e processo de criação. [...] O social-histórico é essencialmente emergência de novas significações imaginárias sociais." (CASTORIADIS, 2004, p.345). E, adiciona Bronislaw Baczko, "o social produz-se através de uma rede de sentidos, de marcos de referência simbólicos por meio dos quais os homens comunicam, se dotam de uma identidade colectiva e designam suas relações com as instituições políticas etc." (BACZKO, 1985, p.307). A construção deste social-histórico é produto humano, constante, eterno, individual e coletivo em um jogo ininterrupto de repetições e diferenciações no fazer social. De acordo com Baczko,

> As representações colectivas exprimem sempre, num grau qualquer, um estado do grupo social, traduzem a sua estrutura atual e a maneira como ele reage frente a tal ou tal acontecimento, a tal ou tal perigo externo ou violência interna. (BACZKO, 1985, p.306)

Esse aspecto coletivo da representação é o que forma o cerne do que se chama de imaginário social. Castoriadis chama de imaginário social instituído a soma das significações sociais instituídas e das instituições que se cristalizam ou solidificam. (CASTORIADIS, 2004, p.128-130). Para ele o imaginário social instituído "assegura a continuidade da sociedade, a reprodução e a repetição das mesmas formas que a partir daí regulam a vida dos homens [...]" (CASTORIADIS, 2004, p.130). Por ser uma construção de grupo, o imaginário social é "uma peça efetiva e eficaz do dispositivo de controle da vida coletiva e, em especial, do exercício da autoridade e do poder. Ao mesmo tempo, ele torna-se o lugar e o objecto dos conflitos sociais." (BACZKO, 1985, p.310) Portanto, o imaginário social opera também como um foro de negociações e mediações do fazer cotidiano do indivíduo. As produções imaginárias constituem "respostas dadas pelas sociedades aos seus desequilíbrios, às tensões no interior das estruturas sociais e às eventuais ameaças de violência." (BACZKO, 1985, p.308). O imaginário é onde se esquematizam as interpretações possíveis da experiência individual ao mesmo tempo em que coloca as expectativas e esperanças do grupo. (BACZKO, 1985, p.308). Os vários estratos da sociedade atravessam-se e também são atravessados pelo imaginário social e esse imaginário social acaba intervindo em todas as camadas do magma. Essa intervenção dá-se através de oposições de forças que comumente são articuladas entre si. O imaginário legitima ou invalida, justifica ou acusa, tranqüiliza ou perturba, mobiliza ou desencoraja, inclui ou exclui, etc., desse modo controlando as práticas e produções de sentido no agir do individuo perante seu grupo ou da sua sociedade como um todo. Ficam claros, então, a importância e o poder do controle do imaginário visto que

> O controle do imaginário social, da sua reprodução, difusão e manejo, assegura em graus variáveis uma real influência sobre os comportamentos e as actividades individuais e colectivas, permitindo obter os resultados práticos desejados, canalizar as energias e orientar as esperanças. (BACZKO, 1985, p.312)

Porém, é limitante o pensamento que coloca o imaginário como um repertório ou museu de signos e símbolos do qual o ser humano pinça imagens, palavras ou conceitos para operá-los em sociedade. A imaginação radical do ser humano de acordo com Castoriadis e a construção semiótica em figuras proposta por Hjelmslev deixam claro que é possível construir imagens novas e radicalmente diferentes do que o que já está no repertório. As semióticas conotativas permitem a reativação de sentidos e a transfiguração deles mesmos. Portanto, fica claramente excluída a sobredeterminação do social perante a psique individual, pois o ser humano é capaz e tem as ferramentas para produzir novos sentidos e alterar significações, causando também movimentos no magma social-histórico onde ele é situado. Esse fluxo dos magmas novamente mostra-se uma alegoria precisa, pois

> Na maioria das representações coletivas, não se trata da representação única de uma coisa única, mas sim de uma representação encolhida mais ou menos arbitrariamente a fim de significar outras e de exercer um comando sobre as práticas. (BACZKO, 1985, p.306)

Portanto, todos os seres humanos pertencem e constroem esse fluxo de significados e sentidos ao exercerem a sua humanidade em grupo, sempre, é claro, com a bússola do imaginário a apontar o Norte.

Na grande bússola contemporânea, um dos ‘campos magnéticos’ que aponta para o ‘Norte’ são os meios de comunicação de massa. Utilizando-se das estratégias dos afetos, “os meios de comunicação de massa garantem a um único emissor a possibilidade de atingir simultaneamente uma audiência enorme, numa escala até então desconhecida.” (BACZKO, 1985, p.313) Afinal, na transmissão de suas formas e conteúdos, os *mass media,* reforçam as significações sociais que atravessam os indivíduos e, consequentemente, modulam o pensar deste individuo no que tange o grupo. Para Baczko,

> Aquilo que os *mass media* fabricam e emitem, para além das informações centradas na atualidade, são os imaginários sociais: as representações globais da vida social, dos seus agentes, instâncias e autoridades; as imagens dos chefes, etc. (BACZKO, 1985, p.314)

Os meios de comunicação de massa são então importantes modeladores do social, pois entregam ao indivíduo as ferramentas para que este possa operar sua imaginação radical em diálogo com a imaginação social instituída, ou imaginário social.

2.3: A semiótica de Louis Hjelmslev

Onde a viajante adquire uma ferramenta essencial para a compreensão do trajeto

Um trabalho para ser completado necessita de ferramentas adequadas à tarefa. Considerando que se trabalha no escopo da presente pesquisa com um corpus de imagens e narrativas, vê-se a necessidade de um reticulado teórico que permita tal análise. A semiótica do dinamarquês Louis Hjelmslev apresenta-se como uma ferramenta excepcional para o processo, mesmo com sua aparente complexidade. A idéia central do pensamento de Hjelmslev é que o signo é "a *função semiótica*, situada entre duas grandezas: *expressão* e *conteúdo.*" (HJELMSLEV, 2003, p.53). Fica claro então que "expressão e conteúdo são solidários e um pressupõe necessariamente o outro. Uma expressão só é expressão porque é a expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo de uma expressão." (HJELMSLEV, 2003, p.54).

Um dos pontos importantes da semiótica em Hjelmslev é que conteúdo e sentido não se confundem, apesar do conteúdo ser uma das partes mais importantes da criação do sentido no processo da semiose. Isso fica claro a partir de uma análise negativa já que,

> Evidentemente não se deve confundir ausência de conteúdo com ausência de sentido: o conteúdo de uma expressão pode perfeitamente ser caracterizado como desprovido de sentido de um ponto de vista qualquer (por exemplo, o da lógica normativa ou do fisicalismo) sem com isso deixar de ser um conteúdo. (HJELMSLEV, 2003, p.54)

É por meio da observância da articulação entre esses dois planos que se pode definir o que é ou não uma linguagem para Hjelmslev, já que "uma linguagem se prova como tal pela existência de dois planos, planos de conteúdo e de expressão, e pelo fato de que estes dois planos são nitidamente distintos, não conformes um ao outro." (HÉNAULT, 2006, p.77) Portanto, quando ocorre a conformidade (ou seja, quando uma expressão é a expressão de um conteúdo e apenas um conteúdo) não temos o processo de uma semiose ocorrendo. Inclusive, Hjelmslev propõe uma prova para testar "A prova instituída [...] chamaremos *prova do derivado*, [e] é exigida pela teoria para cada fase da análise do texto, paralelamente à prova de comutação; estas duas provas são conjuntamente necessárias para decidir se um dado objeto é ou não uma semiótica." (HJELMSLEV, 2003, p. 117-118). Um exemplo claro é o farol de trânsito. O farol não pode ser chamado de uma linguagem, ou semiótica, pois não há distinção entre expressão e conteúdo. O verde é sempre siga, o amarelo, diminua a velocidade e o vermelho, pare (HÉNAULT, 2006. p.78).

Conclui-se que em uma semiótica, tal função 1 pra 1 não existe; expressão e conteúdo se relacionam mais complexamente. Hjelmslev considera as línguas naturais como uma semiótica[24] assim como vários outros sistemas de expressão e conteúdo. Às relações como as dos faróis, já que não são

[24] Semiótica e Linguagem são conceitos equivalentes em Hjelmslev.

semióticas, portanto não são linguagens dá-se um outro nome. "Propomos chamar de *sistemas de símbolos* essas estruturas que são interpretáveis, uma vez que é possível atribuir-lhes um sentido de conteúdo, mas que não são biplanares [...]" (HJELMSLEV, 2003, p.118) de acordo com o dinamarquês.

Hjelmslev coloca que uma função semiótica se dá entre um conteúdo e uma expressão, mas diferentemente de Saussure, que vê uma relação biplanar entre significante e significado, e Pierce, cuja semiótica é constituída de três elementos, o dinamarquês observa uma estratificação dos dois elementos em outros dois elementos: forma e substância. Ou seja, tanto a expressão quanto o conteúdo têm esses dois elementos. A expressão tem uma forma, que é maneira escolhida para sua materialização. Podemos ter signos gráficos, plásticos, sonoros, etc., formando as substâncias de expressão daquela uma formação. Exemplificando: quando se escreve uma palavra como /Hjelmslev/, trabalha-se uma forma de expressão que é a forma gráfica do alfabeto romano. A substância é a própria escrita em si, feita por computador nesse caso e impressa em papel. Algumas alternativas seriam a escritura a lápis, ou em grafite na parede ou em laser projetado numa pedra, etc. Ou, outro exemplo, é a palavra /Hjelmslev/ falada (forma oral) por um homem rouco ou uma mulher de voz esganiçada cuja substância difere mas a forma é mantida.

O conteúdo também é estratificado. Sua forma é a escolha em toda a matéria (ou realidade) daquilo a que se quer colocar uma substância, que é o sentido em si. Como já dito, mesmo quando a substância do conteúdo é aparentemente *sem-sentido* este é, em si, o próprio sentido. É neste ponto que o sócio-cultural age, pois, de toda a realidade, cada comunidade lingüística forma seus conteúdos de maneira diferente e própria para abarcar cognitivamente aquilo que os cerca. Um exemplo dado nos *Prolegômenos a uma teoria da linguagem* (HJELMSLEV, 2003, p.57-59) é o fato dos gregos não diferenciarem o azul e o verde dentro do espectro físico das cores. Apesar das diferenças de freqüências de espectro serem as mesmas que as nossas, a nomeação, e, portanto, a valoração cultural são diferentes, formando então conteúdos e sentidos que são diferentes das outras culturas. É possível também ver o porquê de culturas diferentes "verem" o mundo de maneiras diferentes. De acordo com Hjelmslev, é aqui o campo de batalha das traduções entre línguas e semióticas diferentes.

Hjelmslev deixa bem claro nos *Prolegômenos* (HJELMSLEV, 2003, p.53-64) que a substância do conteúdo é o sentido que o signo forma para fazer ocorrer a função semiótica com sua expressão. É a forma do conteúdo que varia de comunidade lingüística para outra. E também afirma que

> Não é pela descrição física das coisas significadas que se chegaria a caracterizar o uso semântico adotado em uma comunidade lingüística [...] mas muito pelo contrário, pelas avaliações adotadas por essa comunidade, pelas apreciações coletivas, pela opinião pública. Assim é que uma só e mesma 'coisa' física pode receber descrições semânticas bem diferentes seguindo a civilizações considerada. (...) Em suma, um exame provisório da substância do conteúdo convida a concluir que no interior dessa substância o nível primário imediato, [...] é um nível de apreciação social" (HJELMSLEV, 2003, p.63)

Vê-se então que a função semiótica não se afasta do real, tampouco do social. Pelo contrário, a forma do conteúdo é puramente social e não ancorada em uma nomeação do real. Isso possibilita as metáforas, pois as formas que a substância do conteúdo, ou sentido, pode adotar são infinitas e dependentes apenas do contrato da comunidade lingüística. [25] Elas "representam um papel pelo menos tão considerável quanto o 'sentido próprio', e que mais freqüentemente provêm exatamente de uma apreciação coletiva que arbitrariamente põe em evidência certas qualidades atribuídas, de preferência (...) ao objeto considerado." (HJELMSLEV, 2003, p.64). E isso abarca todas as semióticas, não apenas à língua.

Anne Hénault ao analisar a obra de Hjelmslev esclarece que há três tipos de semiótica e elas dependem das relações entre os planos de conteúdo e de expressão. Por um lado há as semióticas denotativas, em que nenhum dos planos é também uma semiótica. Por um outro lado temos as duas semióticas em que um dos planos é uma semiótica também. Se tivermos como plano de conteúdo uma outra semiótica, temos a 'metassemiótica'. São estas "todas as metalinguagens cujo objeto (o plano do conteúdo) é uma linguagem que eles empreendem descrever" (HÉNAULT, 2006, p.78). Por fim, se temos que o plano da expressão é uma semiótica completa, vemos o terceiro tipo de semiótica, a 'semiótica conotativa'. Por exemplo, se um romance é escrito hoje em dia, mas situado em tempos medievais e, além disso, adiciona-se o falar da época, a gramática da época e as referências da época, um novo conteúdo, além do conteúdo da obra em si, é formado por essas expressões. As semióticas conotativas são um dos grandes e mais importantes elementos da semiótica Hjelmsleviana e permitem um escape à tradicional colocação que o estruturalismo afasta-se do mundo e da realidade. Como bem coloca Anne Hénault,

> Uma das razões históricas da fortuna crítica dessa oposição hjelmsleviana entre denotação e conotação foi, sem dúvida, que ela permitiu "lingüistificar", logo, atribuir cientificidade a um tratamento menos teórico que intuitivo, do nível afetivo e poético (as ressonâncias individuais e societais) dos textos. (HÉNAULT, 2006, p.78-79)

Um dos argumentos mais comuns contra a semiótica de base lingüística é a de que não considera os fluxos subjetivos da cultura, colocando a língua como modelo de onde organizar as semióticas não lingüísticas e que isso seria um pulo indefensável. A semiótica portando-se como plano de outras semióticas responde à crítica que um reticulado teórico produzido pelo homem não seria suficiente para abarcar o todo das manifestações sociais.

Indo além das línguas naturais, é possível ver o encaixe da teoria com as linguagens não-lingüísticas. Sendo um produto humano, as imagens plásticas são uma junção de vários sistemas

---

[25] Nos Ensaios há o exemplo de que 'cachorro' para os esquimós, onde são bichos de tração, força e trabalho, tem um significado completamente diferente de outras culturas onde 'cachorro' pode ser associado ao diabo, ou outras atribuições sociais. Logo, alterando radicalmente seus usos em comunidades diferentes, pois se atribui socialmente formas diferentes de referir ao mesmo objeto real.

semióticos expressivos (cor, forma, matéria, entre outros) que não produzem uma relação única a exemplo dos semáforos, e sim uma função entre conteúdo e expressão. Afinal, para Hjelmslev, "as semióticas não lingüísticas, ao contrário [das línguas, têm] uma multiplicidade de substâncias do conteúdo [e isso] é [...] possível: uma mesma forma do conteúdo admite diversas "interpretações" (HJELMSLEV, 2003, p.72)[26]. A imagem plástica, portanto, é uma forma de expressão visual para uma forma de conteúdo (que por si mesma é um acordo da comunidade lingüística) e que possibilita, como visto, várias interpretações. A imagem, como todas semióticas não lingüísticas, é atravessada pela língua, pois para o lingüista dinamarquês, "uma língua é por definição uma semiótica *passepartout,* destinada a formar qualquer matéria, em qualquer sentido; portanto, uma semiótica na qual qualquer outra semiótica pode ser traduzida, sem que o inverso seja verdadeiro." (HJELMSLEV, 2003, p.72).

A grande força da teoria semiótica de Hjelmslev reside, entretanto, em um ponto mais específico da sua construção: as figuras. Hjelmslev não compartilha da idéia de repertório ou arcabouço de signos, onde as funções sígnicas estariam todas pré-definidas, mesmo que em número gigantesco. Tal ponto de vista seria limitante e não seria capaz de abarcar a infinidade de construções sígnicas existentes. Esse pensamento também empurraria a linguagem para um campo transcendental, onde um *algo* externo às linguagens colocaria limites à própria, fugindo do projeto imanente do lingüista dinamarquês. Louis Hjelmslev coloca de maneira muito clara,

> [U]ma linguagem é, antes de mais nada, um sistema de signos; a fim de preencher plenamente esta finalidade, ela deve ser sempre capaz de produzir novos signos, novas palavras e novas raízes. Contudo, além disso, e apesar dessa riqueza ilimitada, deve ser fácil de manejar, prática de aprender e de ser utilizada, o que, dada a exigência de uma quantidade ilimitada de signos, só é realizável se todos os signos forem formados com a ajuda de não-signos cujo número é limitado e, mesmo, extremamente reduzido. Tais não-signos que entram como partes de signos num sistema de signos serão denominados *figuras*, denominação puramente operacional que é cômodo introduzir. (Hjelmslev, prol, 51)

Levando-se esse pensamento às formas de expressão plásticas, pode-se ver então que tanto as imagens desenhadas quanto o texto escrito são formados por figuras gráficas, mas diferem por utilizarem estas figuras de maneiras diferentes para se constituírem como signos. Portanto, a linguagem plástica do desenho pode ser vista além da simples idéia de um léxico imagético estanque para passar a ser vista como um sistema de figuras que funcionam criando novas figurações para representações culturais estanques, permitindo a criação do "novo" em suas materializações. Esta é o poder do pensamento de Hjelmslev para a análise dos quadrinhos: foge-se de um léxico, ou repertório, finito de representações possíveis para um sistema de peças finitas que criam uma potencial infinidade de novas imagens e figurações. A abertura

[26] Nesse momento antecipa-se um importante ponto dos quadrinhos: A possibilidade de vários desenhistas poderem desenhar os mesmos personagens e paisagens sem que com isso sejam considerados objetos/sentidos diferentes. A forma do conteúdo "Homem-Aranha" permite vários diferentes "homens aranhas", /o do cinema/, / o meu herói favorito/, / mais um super herói/ , etc.

é imensa. (APÊNDICE A, FIGURA 1) Por um outro lado, a teoria semiótica de Hjelmslev também mostra que a forma de expressão gráfica, ou seja, as palavras escritas, também são formadas por figuras e estas figuras são as mesmas que são utilizadas na forma de expressão do desenho. Este "ancestral em comum" é mediador de duas formas tão aparentemente distintas para a maioria dos analistas dos quadrinhos: texto e imagem, que vivem sendo separados como entidades tão distantes. Utilizando Hjelmslev é possível ver que não são as diferenças materiais que são tão importantes, mas o esquema de uso das figuras que causam a diferença. Hjelmslev permite que o *Laoconte* de Lessing (1998) seja criticado, pois em Lessing a imagem é percebida espacial e sincronicamente e a palavra é apreendida cronológica e diacronicamente. Apesar disso, para Hjelmslev, ambos são formados pelos mesmos elementos. Onde Lessing afirma que palavras e imagens pertencem a esferas diferentes, o dinamarquês mostra que tal diferença não cria esferas diferentes. Para Hjelmslev o que causa a diferença é o esquema de uso das mesmas figuras formadoras: linhas, planos, retas, curvas e até mesmo cores, que se agregam e organizam de maneiras diferentes devido às diferenças de linguagens. Para os quadrinhos, esta genealogia em comum entre imagem e texto escrito[27] revela-se extremamente fértil, pois muitas e muitas vezes o imbricamento de um em outro é foco central da narrativa, quando um personagem é capaz de pegar as palavras supostamente faladas ou escritas e materializá-las dentro do *mise en scène* da ação, por exemplo. Os quadrinhos então já mostram sua hibridez desde sua construção, já que utiliza figuras comuns a ambos, imagem e texto.

2.4: Histórias em quadrinhos

Onde a viajante encontra-se diante do grande espaço que deverá explorar

Noções e definições do que são histórias em quadrinhos são tão variadas quanto os enfoques para esse objeto cultural tão presente no cotidiano das pessoas, em especial no ocidente industrializado e na Ásia. Os quadrinhos são a materialização industrial contemporânea daquilo que Will Eisner chama de *arte seqüencial*. Eisner define como arte seqüencial "uma série de imagens dispostas em seqüência." (EISNER, 2005, p.10). Esta definição é bem ampla e permite agrupar objetos tão díspares como o cinema, pinturas de um mesmo lugar em tempos diferentes, e até mesmo arquitetura. [28] Ampla demais para os fins da pesquisa, a definição de Eisner é um ótimo ponto de partida, pois é um gérmen para várias direções, pois afinal, seqüência é o cerne da narrativa e imagem é o núcleo dos quadrinhos. Faz-se necessário construir uma noção mais precisa do objeto história em quadrinhos.

O início mais apropriado para o percurso é, então, observar algumas das definições e noções já existentes a respeito das HQ's. Algumas tratam do meio, outras da narrativa, e algumas tratam da relação

[27] Quase como primos, pois têm um ancestral em comum.

[28] Afinal, quando se observa um prédio em um conjunto arquitetônico e logo após vê-se outro, o que acontece é uma seqüência de imagens construídas por um autor/arquiteto. Brasília e suas seqüências de quadras carregam esse espírito da arte seqüencial até mesmo nos nomes das quadras.

entre imagem e texto. É possível utilizar noções provenientes das várias definições e complementá-las com conhecimentos de outras áreas para assim criar uma noção que seja mais apropriada para a presente dissertação. Como Wittgenstein, que n'*O livro azul* (WITTGENSTEIN, 1992, p.40-65) procura as semelhanças de família para compreender a idéia de jogo e descobre que nenhum dos membros da família 'jogo' tem elementos em comum com *todos* os outros membros, a análise nesta pesquisa também não busca uma linha totalitária que possa abarcar todas as manifestações dessa arte seqüencial. O objetivo é identificar, nas noções e definições de outros autores, *traços* úteis para a cartografia do solo operacional da dissertação. Tal qual o trabalho do filósofo, procede-se aqui uma análise do que as várias noções de quadrinhos têm em comum em diversos momentos, e encontra-se uma "zona de sentidos" onde as várias flechas do pensamento humano convergem e se cruzam.

O quadrinista e escritor Scott McCloud, em seu *Desvendando os quadrinhos* elabora um raciocínio que parte da idéia de arte seqüencial e desemboca na seguinte definição: "imagens pictóricas e outras[29] justapostas em seqüência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador." (McCLOUD, 1995, p.9) Cabe assinalar que, para McCloud, o fenômeno da dança entre palavras e imagens é um elemento muito importante na prática dos quadrinhos, e os casos específicos em que há estórias contadas apenas com imagens é um subconjunto do universo dos quadrinhos. Destaca-se nesta noção a idéia da justaposição, ou seja, o arranjo espacial das imagens, o que já coloca uma separação entre quadrinhos e cinema, por exemplo, visto que as imagens cinematográficas alternam-se temporalmente, uma depois da outra enquanto nos quadrinhos elas alternam-se uma ao lado da outra.

Com um enfoque menos pragmático e mais crítico do que Scott McCloud, Didier Quella-Guyot afirma que:

> (...) a HQ é sem sombra de dúvida uma arte narrativa que sugere o desenrolar de uma ficção por meio de uma sucessão de imagens fixas (em oposição ao desenho animado) e organizadas em seqüências (em oposição ao desenho humorístico). O encadeamento de imagens é uma função dos vínculos cronológicos que unem as vinhetas entre si.(...) Longe de ser uma simples justaposição texto-imagens, a HQ se oferece imbricações sábias e originais de funções muitas vezes inesperadas. A interferência de diversos códigos faz de quase todo desenho um conjunto de sentidos que só os leitores acostumados conseguem deslindar sem dificuldades, conscientes que são de que nenhuma das duas linguagens é subsidiária com relação à outra. (QUELLA-GUYOT, 1994, p.64-65)

Como visto na definição de Quella-Guyot, além da presença de imagens e texto, há uma diversidade de códigos operando na narrativa dos quadrinhos. Isso faz com que sua leitura não seja natural e sim fruto de um aprendizado social que cria leitores acostumados. Este é o ponto operacional da semiótica Hjelmsleviana, afinal as figuras formam tanto palavras quanto imagens e estas operam juntas

---

[29] Estas "outras" imagens são os texto alfabéticos escritos.

para transmitir sentidos. Aprofundando a noção de justaposição e vínculo cronológico, Klawa e Cohen comentam que:

> Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estao ligados a uma rêde de ações lógicas e coerentes. (...) Uma característica vital foi acrescentada à representação das imagens: o tempo passava a ser um elemento de organização da série. (KLAWA e COHEN, 1977, p.110)

Este elemento temporal é único aos quadrinhos, pois para os quadrinhos o tempo *É* o espaço já que a representação dos fatos na narrativa é justaposta, um requadro ao lado do outro, em geral com um espaço entre eles (a calha).

Uma definição mais completa e comentada é a de Roberto Elísio dos Santos, que abarca vários elementos das HQ's contemporâneas:

> A história em quadrinhos pode ser definida como uma forma de comunicação visual impressa (...). Essa narrativa articula elementos verbais (...) e visuais (...) – dois códigos de signos gráficos (...) – em uma seqüência, narrando uma história. Mas, além disso, trata-se de um produto cultural e comercial, o que implica grande reprodutibilidade e periodicidade constante. (...) Como produto "massivo, procura atender às exigencias do público-leitor e às tendências do mercado editorial. Sua produção segue a lógica da "instrumentalização ", feita em escala industrial, por equipes de artistas diferentes participando da execução de uma determinada fase do trabalho(...). O resultado, muitas vezes, é uma obra híbrida, relegando muitos talentos ao anonimato. (SANTOS, 2002, p.20)

Destaca-se na definição a inserção dos quadrinhos no esquema da indústria cultural e também o seu modo de produção. Entretanto, há a necessidade de adicionar-se às definições apresentadas, uma outra série de parâmetros para a noção de quadrinhos poder ser operada de modo mais consistente com o enfoque da contemporaneidade. Moacy Cirne coloca questões importantes na sua definição de quadrinhos no livro *Quadrinhos, sedução e paixão* já que os

> Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas. O lugar significante do corte – que chamaremos de corte gráfico – será sempre o lugar de um corte espácio-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor. Eis aqui a sua especificidade: o espaço de uma narrativa gráfica que se alimenta de corte igualmente gráficos. (CIRNE, 2001, p.23)

Cirne identifica o principal elemento da narrativa em quadrinhos: o corte. É essencial observar este elemento atentamente, pois a idéia do funcionamento maquínico é por definição o corte. Para que a análise seja mais precisa, entretanto, é necessária uma análise dos elementos lingüísticos que compõem este código social e cultural que é conhecido como história em quadrinhos.

Uma pesquisa a respeito de um objeto da comunicação de massa como a história em quadrinhos necessita de um repertório de termos e expressões unificados para uma melhor identificação das forças nocionais e também para facilitar o entendimento do conteúdo discutido. Soma-se a isso a necessidade de aprofundamento, o que faz da coerência terminológica uma condição essencial. Faz-se, então, uma primeira análise de termos ligados à materialidade das histórias em quadrinhos e segue uma análise dos elementos constitutivos dessa semiótica.

As histórias em quadrinhos são, como visto anteriormente, uma semiótica complexa e narrativa na qual as imagens justapostas contam uma estória ou comunicam um afeto. Elas materializam-se na comunicação de massa em diversos suportes materiais. Nesta pesquisa não serão levados em conta outros suportes que não o papel, apesar de que os quadrinhos podem ser efetuados em várias materialidades como quadros e pôsteres em paredes, estampas de camisetas, placas de outdoors, ou páginas da internet[30]. Mais especificamente, será feita uma análise apenas dos quadrinhos publicados em revistas próprias, ou gibis[31], e não em jornais, revistas mistas ou livros, já que se busca ver a Máquina de Sheherazade em funcionamento nos quadrinhos e apenas nos quadrinhos. Qualquer outra materialidade das histórias em quadrinhos poderia ampliar o funcionamento da máquina já que o retorno após o corte poderia ser causado por outros afetos e não apenas aos afetos quadrinísticos. Nesses casos, haveria a necessidade de levar em conta elementos e engrenagens externas aos efeitos de sentidos dos quadrinhos em si, o que distanciaria a análise do objetivo de cercar apenas o objeto.

Um gibi pode ter como conteúdo uma ou várias estórias em quadrinhos, ou até mesmo partes de estórias, que podem continuar no próximo número da revista ou em outro gibi de outro nome. Chama-se esse conteúdo dos gibis de *mix*. O conteúdo de cada gibi é uma engrenagem importante no funcionamento da máquina, em especial nos casos japoneses e brasileiros onde gibis normalmente têm mais do que uma história. Aliás, é importante definir claramente a idéia de história para as histórias em quadrinhos por ser um termo muito comum neste campo da comunicação. Para Eisner, "uma história é a narração de uma seqüência de eventos deliberadamente arranjados para serem contados, como o ato de informar um evento, com a diferença que o narrador controla os eventos." (EISNER, 2005, p.13). Cada gibi contém então, no mínimo, uma história; não há limite superior para o número de histórias possíveis em um gibi, obviamente.

Uma história em quadrinhos, como observado nas noções de vários autores, opera baseada na distinção e justaposição de duas imagens tomadas pela natureza de leitura como seqüenciais e ocorrendo em um delta de tempo. Essas imagens são o lugar da operação de três planos distintos que reativam

[30] Conhecidos como *cybercomix* ou *webcomix*, estes quadrinhos formam uma modalidade em expansão, tanto de trabalhos como de possibilidades para a narrativa gráfica.
[31] "O termo 'gibi', como muitos preferem hoje, nasceu do título de uma famosa revista semanal lançada por Roberto Marinho em 1939" (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p.11)

sentidos estéticos e sociais, sendo esses o plano icônico, o lingüístico, e o ideogramático[32]. Cada "unidade mínima" de uma história em quadrinhos é uma pulsão da estória, um momento que o autor considera significante e necessário no correr da corda da narrativa. Didier Quella-Guyot nomeia cada unidade mínima como *vinheta* e diz que a vinheta "assim como a tela, constitui uma realidade fragmentada em que o autor só nos dá a ver o que deseja, pro razões narrativas, desvelar. Cada desenho é um microcosmo organizado [...]" (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 142).

Este microcosmo é analisado em profundidade por Cagnin e este divide os elementos convencionais constitutivos da semiótica história em quadrinhos em três tipos: os de ações, os de sons, e os indicadores de leitura. Esses elementos são engrenagens fortes da Máquina de Sheherazade e são convenções semióticas acordadas pela comunidade ativadora destes sentidos. Para fins de pesquisa é essencial uma observação mais atenta destes elementos para um melhor entendimento destas reativações.

De acordo com Cagnin, as figuras convencionais de ações são

> sinais que se ligam a algum referente, representam alguma coisa, mas o seu significado ultrapassa a representação mimética para adquirir um cunho simbólico. São destinados especialmente à leitura e decodificação, ligando-se por isto imediatamente ao leitor. Estes sinais procuram suprir as deficiências das imagens fixas. (CAGNIN, 1975, p.83)

Como são convencionais, esses símbolos dependem apenas da imaginação radical do(s) autor(es), o que dificulta qualquer classificação mais rigorosa. CAGNIN (1975, p.82-86) aponta uma possibilidade de classificação por origem, sendo duas as classes. A primeira engloba os elementos de origem mimética como pequenas fumaças para exprimir velocidade, gotículas para representar cansaço ao indicarem suor, imagem duplicada para mostrar tremores de frio e medo, e linhas retas compridas para mostrar o movimento. A segunda classe são as imagens convencionais de origem lingüística, como estrelas para pancadas violentas ("fulano viu estrelas"), bichos nojentos e bombas e pregos e socos para xingamentos ("disse cobras e lagartos"), objetos com asinhas para sonhos desfeitos ("tal coisa bateu asas e voou") e corações flutuantes para representar amor ("meu coração bate mais forte"). Cagnin nota que essa imagem convencional "não corresponde à unidade-palavra do discurso narrativo. No mínimo ela equivale a uma frase. Isto se nota especialmente com as imagens simbólicas e convencionais." (CAGNIN, 1975. p.85) Este é um ponto de encontro importante entre a realidade dos quadrinhos e a teoria de Hjelmslev no que toca a questão da forma do conteúdo. Cada cultura divide o mundo de maneiras diferentes e dá formas a sentidos de maneiras diferentes. Os símbolos convencionais de ações podem partir de um enfoque lingüístico, o que faz com que a forma de pensar o conteúdo de uma expressão é próprio àquela cultura.

[32] Este é o plano das imagens de sentidos convencionais nos quadrinhos, como por exemplo, os próprios quadros, os balões de fala, as linhas cinéticas, os ícones flutuantes, etc. São imagens, mas são convencionadas; são visuais, mas sua materialidade na diegese pode ou não acontecer. Os ideogramas nos quadrinhos são como a espuma entre imagem e texto e estão no mesmo campo que o hieróglifo, seres lingüísticos quânticos, pré-observação, e bem definidos, pós-observação.

Essa expressão nos quadrinhos dá-se de forma imagética, e a visualidade da cena ativa sentidos que são próprios àquela comunidade lingüística. A forma de expressão em imagens de uma forma de conteúdo discursivo é portanto uma engrenagem essencial e diferenciadora das diversas manifestações da Máquina de Sheherazade.

As figuras convencionais de sons, continua CAGNIN (1975, p.82-86), são as formas imagéticas que adquirem as letras ou sílabas provenientes de texto ou de emissão de fala ou ruído. Suas formas podem, de novo de acordo com a cultura, ativar uma série de sentidos fora dos adquiridos pelo plano do discurso em si. Essa visualização do som permite aos quadrinhos uma possibilidade enorme de construções sinestésicas, pois todos os sentidos são (re)ativados por meio de estímulos do sentido visual, da imagem e da imagem convencional. A fala é lida e "ouvida" ao mesmo tempo, mas ao contrário do texto não ilustrado, sua visualização diz bem mais do que sua "escuta". Por exemplo, um ponto de exclamação preto e denso figura uma idéia de consternação e seriedade, enquanto a mesma marca gráfica, agora preenchida de desenhos psicodélicos, traz a idéia de surpresa feliz e divertida. É neste ponto que pode ser postulado um salto na terminologia de Cagnin para ao invés da palavra "sons" usar-se o termo "sinestesia", pois, como mostra McCLOUD (2003, p.128), linhas são usadas para representar cheiros e sensações físicas de tato, além de sons. Isso se dá pela força simbólica das linhas, que, por convenção passam a figurar em representações estereotipadas até constituírem elementos da linguagem/semiótica dos quadrinhos. (APÊNDICE A, FIGURA 2) É esse afastamento da mímese que permite a instauração desse terceiro plano, o ideogramático, na leitura dos quadrinhos, já que sentidos outros que não o da visão são chamados através da figuração visual-simbólica das HQ's. É esse espaço háptico que mostra-se tão receptivo à jornada da viajante, pois os quadrinhos, apesar de serem imagem, são imagem háptica, onde o *voyeur* é *voyageur,* não apenas vendo o espaço, mas atravessando-o, sentindo seus cheiros, escutando seus sons, e mergulhando no frio ou calor do lugar. A imagem nos quadrinhos é arrancada de sua dimensão masculina de delimitar ou fronteirizar para tornar-se experiência transformadora e, portanto feminina em sua essência.

Finalmente, Cagnin agrupa as figuras convencionais de leitura, que são as participam da leitura dos quadrinhos como uma forma narrativa de semiótica complexa. São

> figuras que aparecem nos quadrinhos [e que] não são analógicas propriamente ditas, pois não se destinam a representar um ser nem seus atos. Têm formas aproximadas de figuras geométricas muito variáveis, são a-referenciais e remotamente motivadas. Sua função especifica é a de dar informações para a leitura da imagem ou da narração. São sinais arbitrários, quase criações originais e exclusivas das HQ. (CAGNIN, 1975, p.85)

Esses elementos convencionais de leitura não participam por definição do plano diegético da história em si. Quando o fazem é porque o roteiro da história em si já estava modulada no gênero

metatextual, onde a realidade da diegese é a realidade da sua forma e materialidade. Esses elementos da semiótica dos quadrinhos afetam principalmente a experiência da leitura dos quadrinhos muito mais do que o significado ou o enredo das ações que se passam nas vinhetas, colocando o leitor ainda mais imerso na experiência desta leitura complexa e inter-semiótica.

CAGNIN (1975, p.118-139) separa três grandes grupos de figuras convencionais: os *requadros,* [33] os *balões de fala*, e *as legendas*. Como são elementos da semiótica dos quadrinhos, são claramente engrenagens da Máquina de Sheherazade em sua tecelagem narrativa, e, como são frutos da construção da imaginação radical do autor, suas formas são produto/ras de sentidos dentro de sua comunidade lingüística. Consequentemente, serão bastante variadas e refletirão agenciamentos das culturas em que são produzidas, diferenciando a operação da máquina narrativa em cada efetuação.

Os requadros são as linhas de moldura que podem ou não circunscrever a ação que é figurada na vinheta. Os requadros "podem mudar de forma e de dimensão. Habitualmente retangulares e verticais, el[e]s podem se achatar, se reduzir, se alongar segundo o efeito desejado, sempre ligado aos conteúdos e aos planos usados." (QUELLA-GUYOT, 1994, p.143) Esses requadros, por serem parte integrante do plano ideogramático têm força simbólica,

> não tem significado fixo e absoluto, como os ícones da linguagem, ciência e comunicações. Nem seu significado é fluido e maleável como os ícones que chamamos figuras. O quadro age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou o espaço está sendo dividido."(McCLOUD, 2003, p.99)

Os requadros têm formas variáveis e infinitas, mas essas formas diferentes não alteram o significado do conteúdo da diegese. Como afirma McCloud, "as formas dos quadros variam muito, e, embora essas diferenças não afetem o 'significado' especifico dos quadros em relação ao tempo, elas podem afetar a experiência da leitura". (McCLOUD, 2003, p.99) Os requadros são tão importantes como ativadores de sentidos que até sua ausência é significativa dentro do processo. "A ausência de requadro expressa espaço ilimitado. Tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem existência reconhecida." (EISNER, 2001, p.45) Limitados apenas pelo espaço físico do suporte e do arranjo das outras vinhetas no espaço compartilhado do papel, os requadros colocam a experiência da leitura da história em quadrinhos em uma dimensão mais complexa do que simplesmente decifrar imagens.

---

[33] Cagnin usa o termo *quadrinho*, mas esta pesquisa opta pelo nome requadro, utilizado por Scott McCloud em sua obra *Desvendando os quadrinhos*. Tal escolha visa minimizar a confusão da redundância e polissemia da palavra *quadrinho* e seu uso já comum na pesquisa como forma narrativa e como objeto da comunicação de massa.

Apesar de ser erroneamente considerado um elemento fundamental e constitutivo da semiótica dos quadrinhos, o balão de fala é possivelmente o seu elemento lingüístico mais difundido e identificável. [34] A origem dos quadrinhos no campo da arte seqüencial pré-impressão tipográfica e, paradoxalmente, experimentos muito recentes demonstram não ser essencial a dimensão textual nas HQ's, deixando apenas às imagens a tarefa de narrar. Essas histórias podem ser consideradas as "histórias mudas" do mundo dos quadrinhos, sendo ao mesmo templo um exemplo concreto da não-essencialidade do texto para considerar o objeto como historia em quadrinhos e também apenas um caso de narrativa específica deste campo enorme que são as HQ's. Cabe ressaltar que estas histórias, por não levarem em conta a dimensão da fala, têm menos recursos sinestésicos, utilizando menos a linguagem especifica dos quadrinhos.

Dentro de uma operação de sinestesia, os balões de fala são os instrumentos do som. "O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala [...] contribui para a medição do tempo." (EISNER, 2001, p.26). Figurados principalmente como elipses de espaço branco[35] preenchidos por palavras ditas pelo personagem/objeto de quem parte o rabicho[36], os balões não só carregam o texto falado como também figuram imageticamente o modo de produção sonoro da dita fala. QUELLA-GUYOT (1994, p.10-13) explica que esse é de longe o elemento mais codificado dos quadrinhos e que os autores usam de toda sua imaginação radical para adicionar ao plano lingüístico significados obtidos da manipulação plástica dos balões. É possível, inclusive, representar o pensamento dos personagens por meio de uma codificação dos balões, ao transformá-los em nuvens com o rabicho em forma de bolhas. "O balão é sem dúvida a mais bela invenção das histórias em quadrinhos. A sua riqueza de expressão não tem limites. Seu conteúdo é capaz da acolher todas as inovações." (QUELLA-GUYOT, 1994, p.13)

O terceiro elemento lingüístico próprio das histórias em quadrinhos é a possibilidade da construção de uma caixa de texto dentro ou ao redor da vinheta onde é presente o texto de um narrador, que pode ser tanto um personagem, um narrador externo identificado ou um narrador geral e onisciente em diálogo com os leitores. Essas legendas ativam sentidos ligados à experiência da leitura das histórias em si, em especial os sentidos referenciais, pois muito comumente são utilizadas as legendas para fins de referencia. Esses fins podem ser explicativos a respeito de um personagem, de uma outra estória necessária para o entendimento da presente, alguma nota explicativa a respeito do contexto da diegese, ou até mesmo como espaço de diálogo pessoal entre o autor da estória e o publico leitor. Esse espaço da legenda opera também em situações de tradução lingüística para explicar algum trocadilho ou problema lingüístico na tradução.

---

[34] Insere-se nesta discussão não só a entidade 'balão de fala', mas também a entidade 'onomatopéia' pois esta também é uma figuração textual de uma sonoridade.

[35] E não espaço vazio, pois o branco dos balões cobre a imagem por trás deles, alterando essencialmente a leitura da ação de modo mimético, colocando sua existência como objeto convencional sempre em primeiro plano.

[36] Pequena extensão do balão que liga, qual seta, a fonte da emissão sonora com o conteúdo da elipse branca.

QUELLA-GUYOT (1994, p.10-13) aponta que estes textos também servem à função de fazer a passagem entre duas seqüências ou situar uma seqüência em relação a outra, ou para chamar à atenção algum detalhe da narrativa além do que é visível nas vinhetas em si. Estes três elementos lingüísticos próprios da semiótica que são as histórias em quadrinhos operam tanto no plano de cada vinheta como também na história como um todo.

Cada vinheta nos quadrinhos é um fluxo, um movimento dos eventos dentro da narrativa, e não um instante paralisado. Assim, as vinhetas não devem ser vistas apenas como instantes fotográficos de uma narrativa fluida. Pelo contrário, a construção do tempo em cada vinheta é uma operação complexa e sofisticada e permite a ilusão de um tempo fluido para a diegese que se desenvolve na narrativa apesar da própria natureza fragmentada do objeto. Will Eisner aponta a análise de J.B. Priestley como referência, "[É] da seqüência dos eventos que derivamos a nossa idéia de tempo." (PRIESTLEY *apud* EISNER, 2005, p.30). Isso se dá, pois a imaginação radical do autor, dentro da estratégia da narrativa de ter as funções (e não as catálises) como significantes, pode fazer os saltos temporais que quiser, rompendo assim a condição de semelhança do tempo quadrinístico com o tempo vivido cotidianamente. A imagem nos quadrinhos trabalha em várias temporalidades diferentes: o tempo para decifrar a imagem icônica, o tempo de leitura das falas ou narrações, o tempo que as tais falas ou narrações levam na diegese, o tempo da diegese em si, o tempo dos movimentos corporais sugeridos pelas imagens convencionais, como linhas de movimento ou pequenos símbolos são alguns desses "tempos". Esse é o tempo de cada vinheta, mas uma história em quadrinhos tem por conceito a idéia de imagens justapostas, pois nas histórias em quadrinhos, as vinhetas são colocadas lado a lado, impressas na mesma página ou par de páginas. Esta justaposição é fundamental na identificação do objeto quadrinhos e de sua clara distinção de outras formas de ler através de imagens, do cinema ao livro ilustrado, do cartum ao pôster promocional. Os quadrinhos por definição operam no aparecimento do pulso narrativo, do pulo no vazio da calha que o separa da próxima vinheta, e da continuação da narrativa no pouso suave da próxima vinheta. Esse caminho é sugerido pelo autor, que mapeia a história, mas é efetuado sempre de maneira diferente a cada leitor que lê. Nos quadrinhos é sempre possível a liberdade de ir de uma página a outra, de uma vinheta a outra, com um grau de liberdade muito maior do que no cinema ou no teatro. O arranjo espacial das vinhetas é então a cartografia fundamental[37] no âmbito dos quadrinhos na definição das diversas temporalidades representadas, já que o tempo nos quadrinhos é definido pelo espaço e seu arranjo. QUELLA-GUYOT (1994, p.142-144) faz uma tipologia básica dos ritmos narrativos ativados pela organização espacial das vinhetas no espaço dos quadrinhos. Nas HQ's clássicas, a vinheta 'padrão' representa 1/9 da página. Mas os sentidos que são reativados são percebidos pela avaliação "(d)a imagem média no âmbito de cada narrativa para disso

[37] Fundamental posto que funda a escritura naquele espaço, mas de maneira alguma determinadora, pois o leitor pode vagar nomadicamente por entre as vinhetas da maneira que quiser.

retirar conclusões significativas. Tudo é uma função das necessidades narrativas"(QUELLA-GUYOT, 1994, p.144).

O arranjo mais tradicional, no qual o formato do requadro é geralmente retangular e pouco contribui para o sentido geral da leitura é batizado de container por Will Eisner e é definido como "o *layout* básico dos quadrinhos, (...) em que tanto seu formato como sua proporção permanece rígido. O quadro serve para conter a visão do leitor, nada mais." (EISNER, 2001, p.43). Quando é necessário acelerar a narrativa, vinhetas de tamanho menor focando em pequenos momentos da narrativa; para reduzir a velocidade, aumentam-se as vinhetas. A imagem larga reduz o ritmo da leitura, detalhando os elementos imagéticos que constroem os sentidos paradigmáticos de personagens e paisagens enquanto vinhetas pequenas e colocadas lado a lado mostram uma passagem do tempo mais concreta, ajudando o funcionamento narrativo do enredo. A imagem vertical (ou seja, em que a ação flui de uma vinheta superior para outra abaixo) traz o sentido da queda ou da ascensão, dependendo da direção do movimento das ações na vinheta. Há casos do que convencionalmente chama-se de imagem-prancha, onde toda a página, ou até mesmo o par de páginas no gibi, ser composta de uma imagem apenas. Ela é vista como um momento de imponência onde a estória praticamente para, e a apreciação da imagem clama por uma temporalidade suspensa na narrativa. "A estrutura da narrativa impõe suas restrições, elas mesmas condicionada pela montagem de cada uma das páginas[38]. As vinhetas se influenciam umas às outras, e a sua combinatória cria a dinâmica da página." (QUELLA-GUYOT, 1994, p.144) Como mostra EISNER (2001, p.80) cada página é, na verdade, uma enorme vinheta onde todas as outras vinhetas se dão.

Uma história em quadrinhos é, portanto, o produto de uma combinatória de vinhetas e cada vinheta constitui-se no encontro operacional de três planos distintos: a imagem icônica (que é o desenho em si) acompanhada ou não de elementos lingüísticos (texto, escrituras), e cujo território é regulado pelo código de funcionamento da semiótica chamada história em quadrinhos. O espaço e o tempo estão visíveis, guiando uma leitura ativa de uma narrativa de maneira complexa e entremeando várias semióticas; é assim que podem ser vistos os quadrinhos dentro dessa presente pesquisa.

2.5: Michel de Certeau, fronteiras, fluxos, territórios e pontes.

Onde a viajante conhece um colaborador essencial para sua cartografia

Para o historiador Michel de Certeau, escrever é a "atividade concreta que consiste, sobre um espaço próprio, a página, em construir um texto que tem poder sobre a exterioridade da qual foi previamente isolado." (CERTEAU, 1994, p. 225). Nesse nível elementar, de Certeau identifica três

[38] 'pranchas' no texto original, mudado para 'vinheta' por uma questão de coerência textual da pesquisa.

elementos decisivos: a página em branco, o texto, e a atuação no espaço social. À página branca, associa-se o território virgem, inexplorado e não marcado. É o lugar, antes da prática, antes de tornar-se espaço. É nesse campo recortado do caos da existência que o sujeito coloca-se perante o objeto e prepara-se para "gerir o espaço, próprio e distinto, onde executar um querer próprio" [39] (CERTEAU, 1994, p.225)

É praticando a escritura do texto que o papel torna-se espaço. O texto consiste de "fragmentos ou materiais lingüísticos [que] são tratados (usinados, poder-se-ia dizer) neste espaço, segundo métodos explicitáveis e de modo a produzir uma ordem" (CERTEAU, 1994, p.225). Essa noção é muito apropriada para o estudo dos quadrinhos, já que, de acordo com Hjelmslev, todo elemento semiótico é lingüístico e vice-versa, não havendo diferença entre os dois. Portanto, vê-se que os quadrinhos são *um texto* e não vários textos[40] em conjunção. Ainda de acordo com de CERTEAU (1994, p.210-225) a escritura registra uma caminhada, uma prática itinerante, composta de gestos e articulações mentais, que compõe ao fim a materialização de um outro mundo, fabricado e não mais recebido. A narrativa é uma das caminhadas humanas e o relato é uma das suas formas mais exemplares, pois "onde o mapa demarca, o relato faz uma travessia. O relato é diégese, como diz o grego para designar a narração [...]" (CERTEAU, 1994, p.215). Além disso, o relato é um "ato culturalmente criador [e, portanto] fundador de espaços" (CERTEAU, 1994, p.209). Michel de Certeau também admite que o relato possa ser uma atividade multiforme, não apenas pneumológica ou oral. Para de Certeau, "uma atividade narrativa, mesmo que seja multiforme e não mais unitária, continua portanto se desenvolvendo onde se trata de fronteiras e de relações com o estrangeiro. Fragmentada e disseminada, ela não cessa de efetuar operações de demarcação. " (CERTEAU, 1994, p.211).

Nos quadrinhos as operações de fronteiras são muito claras: cada momento narrativo, cada imagem narradora é justaposta à imagem anterior e à imagem posterior, construindo assim a narrativa total. Na maior parte das vezes, cada momento narrativo é circundado pelo quadrinho ou requadro, definido por Will Eisner como "as linhas desenhadas em torno da representação de uma cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento de ação [e] têm entre as suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total." (EISNER, 1999, p.28)

Como afirma de Certeau, "os relatos são animados por uma contradição que neles representa a relação entre a fronteira e a ponte, isto é, entre um espaço (legítimo) e sua exterioridade (estranha). " (CERTEAU, 1994, p.212) Condensando-se a definição de Eisner com a articulação de Certeau, pode-se ver claramente que há uma "ponte-espaço-em-branco" que liga as fronteiras dos quadrinhos justapostos.

[39] Esse querer será detalhado quando for analisado dentro do pensamento de Espinosa, onde será colocado entre as afecções positivas e construtoras.
[40] Ou seja, não existe o texto da imagem e o texto escrito. Existe o texto do quadrinho, composto de elementos gráficos textuais, imagéticos ou discursivos, como visto antes.

Continuando com o pensamento de Certeau, “no relato, a fronteira funciona como um terceiro. Ela é um “entre dois” – “um espaço entre dois (...) Lugar terceiro, jogo de interações e de entrevistas, a fronteira é como um vácuo, sím-bolo narrativo de intercâmbios e encontros”. (CERTEAU, 1994, p.213-214)

Através deste jogo teórico pode-se claramente chegar à idéia de máquina, pois, produz-se nos quadrinhos um sistema claro de fluxos e cortes, onde cada contêiner delimitado por um requadro é um corte, uma delimitação fronteiriça, ligado ao próximo através do espaço entre eles, e no processo formando um relato (narrativa) construído por imagens e texto. Visto pela ótica de Deleuze, Guattari e de Certeau, é possível adicionarmos à noção de ‘história em quadrinhos’ a idéia de que a narrativa dos quadrinhos é uma narrativa maquínica na qual o relato é seccionado e justaposto, com os requadros sendo ao mesmo tempo fronteira e ponte.

Conclui-se então, que os quadrinhos são uma máquina narrativa-visual em fluxo, composta de imagens impressas (tanto figuras quanto texto), e que, por meio dos códigos próprios de expressão, cria cortes cujas fronteiras são pontes de um quadrinho ao quadrinho seguinte. Sua localização é a indústria cultural, territorializada na reprodutibilidade, periodicidade e distribuição; sua autoria é híbrida; e seu consumo é de massa.

É na localização dos quadrinhos que vemos o terceiro nível elementar do escrever em ação: a construção da escritura não é apenas um jogo. Para de Certeau, o jogo escriturístico “tem como sentido remeter à realidade de que se distinguiu *em vista de mudá-la.* Tem como alvo uma eficácia social. Atua sobre a sua exterioridade” (CERTEAU, 1994, p.226, grifo do autor). Essa atuação se dá numa ato de passagem muito específico, pois o que entra na página branca é um “recebido” e o que sai dela é um “produto” *i.e.* um ente produzido. O que entra na página é a confirmação da atividade de uma produção[41] ao mesmo tempo em que é a confirmação da passividade do sujeito que lerá tais inscrições. O que sai da página é a confirmação do poder da escritura em criar, reforçar e autorizar objetos. Um fluxo em várias direções, a escritura afeta e transforma o mundo da qual se destaca ao ser praticada.

2.6: Espinosa explica as afecções da escritura.
Onde a viajante entende por que pessoas amam os quadrinhos

Como deixou claro Michel de Certeau, o ato de escrever atua sobre a realidade onde é praticado. Esta ação na realidade se dá por meio das afecções produzidas pelos objetos da escritura no sujeito que é

[41] No caso a função-autor, que os quadrinhos não têm dificuldade alguma em lidar com, visto que o modo de produção industrial dos quadrinhos naturalmente separa indivíduos em funções específicas em prol de um produto final. Temos os roteiristas, desenhistas, escritores de falas, coloristas, letristas, todos colaborando para o produto final com seus gestos e modos de fazer. Portanto, os quadrinhos sempre foram muito acomodadores do conceito de função-autor e autoria compartilhada.

afetado pela escritura: o leitor. Para melhor enxergar esse acontecimento é necessário ter como instrumental algumas das noções do pensador Baruch de Espinosa, que observa a alma humana e o ser humano de maneira singular e coerente. Com um pensamento articulado, hierarquizado e de métodos retirados do pensamento positivista, Espinosa cria uma leitura do todo, de Deus e do universo das almas muito diferente do dogmatismo cristão. E, do sistema filosófico spinozista, é essencial observar as afecções da alma para entender como se dá o processo chave da Máquina de Sheherazade.

Como premissa, Espinosa declara no axioma II das Definições (ESPINOSA, 2000, p.224) que o homem pensa. E emenda logo depois, no axioma III (ESPINOSA, 2000, p.223), que os sentimentos da alma como amor, desejo, tristeza etc. não podem existir sem que exista a idéia da coisa amada, desejada, ou entristecedora, respectivamente. Ou seja, a alma reage e tem sentimentos perante os objetos, que podem ser tanto mentais (idéias) quanto materiais (objetos materializados, imagens, sons, textos...). A proposição XIV diz que “a alma humana é apta a perceber um grande número de coisas, e é tanto mais apta quanto o seu corpo pode ser disposto de um grande número de maneiras” (ESPINOSA, 2000, p.241). Como Espinosa afirma na demonstração da proposição, “tudo que acontece no corpo humano, a alma deve percebê-lo” (ESPINOSA, 2000, p.241). Portanto, pode-se concluir que o encontro entre o sujeito e o objeto, no pensamento spinozista, é um diálogo entre a alma e o objeto, sendo que para Espinosa, no corolário II da proposição XVI, “as idéias que nós temos dos corpos exteriores indicam mais a constituição do nosso corpo do que a natureza dos corpos exteriores” (ESPINOSA, 2000, p.242).

Uma das maiores diferenças no pensamento spinozista quando comparado ao pensamento cristão de sua época é a redução da importância da alma no sistema corpo-alma até então hegemônico. Acreditava-se à época que a alma seria o centro do “humano” e que era a alma que animava a carne, reduzindo o corpo a simples invólucro do espírito. Para Espinosa, na proposição XIX, as coisas são diferentes, pois “a alma humana não conhece o próprio corpo humano nem sabe que este existe, senão pelas idéias das afecções de que o corpo é afetado” (ESPINOSA, 2000, p.245). Continua, na proposição XXIII, afirmando que “a alma não se conhece a si mesma, a não ser enquanto percebe as idéias das afecções do corpo” (ESPINOSA, 2000, p.247). A redução da alma continua na demonstração da proposição XLVIII na qual Espinosa afirma que a

> alma é um certo e determinado modo de pensar; por conseqüência, não pode ser uma causa livre das suas ações; por outras palavras, não pode ter uma faculdade absoluta de querer ou de não querer; mas deve ser determinada a querer isto ou aquilo por uma causa, a qual é também determinada por outra, e essa outra, por sua vez, por uma outra etc. (ESPINOSA, 2000, p.265-266)

Portanto, pode ser deduzido que a alma não tem grandes volições absolutas, e sim pequenas volições, pequenas afirmações e negações que são produtos das afecções dos objetos no corpo e, portanto, na alma.

A cadeia das causalidades anteriormente afirmada continua válida, pois são estas que produzem o querer ou não querer associados àquela afecção da alma pelo objeto.

É nesta alma em que se dão as afecções e as paixões. Espinosa aprofunda as noções com as quais trabalha ao adicionar outras noções de trabalho. Para Espinosa a alma pode ser ativa, quando é causa adequada de qualquer coisa que se produza dentro ou fora da alma; e a alma pode estar passiva, quando não é a causa principal da coisa que se produz dentro ou fora de si. Lembrando que por afecção Espinosa entende as afecções do corpo, "pelas quais a potência de agir desse corpo é aumentada ou diminuída, favorecida ou entravada, assim como as idéias dessas afecções" (ESPINOSA, 2000, p.276). Diferenciando as afecções das quais a alma é causa última (chamadas *ações)* das afecções em que a alma é apenas causa parcial (as *paixões),* Espinosa é capaz de montar um sistema de análise muito eficiente para as afecções da alma, pois leva em consideração o par *alma/objeto e* a idéia de aumento e diminuição da potência de agir da alma através das afecções.

É a malha teórica de Espinosa que ilumina a Máquina de Sheherazade dentro do seu âmago, pois, o que faz com que o leitor queira retornar àquela narrativa em um outro momento é essencialmente ligado às afecções e seus afetos na alma. Qual é a essência desse "gostar", que parece ser tão subjetivo, mas que funciona na maioria dos casos da narrativa interrompida, ou *miliumanoitesca* fazendo com que o leitor/consumidor dos gibis retorne periodicamente? O espaço dos afetos é enorme, e alguns de seus lugares praticados coincidem com as engrenagens narrativas identificadas na máquina. Cada grupo ou comunidade lingüística determina quais engrenagens devem ser usadas e os seus formatos, mas, para Espinosa, a alma não conhece estas separações lingüísticas ou culturais. Ao colocar estas idéias em operação, a presente pesquisa encontra o mínimo denominador comum, a alma, e seus afetos gerais. Portanto, os afetos dos objetos "gibis" nas almas serão frutos das afecções nos corpos. [42] E estes podem ser, por sua vez, ações ou paixões, dependendo do aumento ou da diminuição da potência de agir da alma após a afecção, e conseqüentemente, afeto na alma.

Utilizando-se de um pensamento lógico-matemático simples e elegante, Espinosa mostra que a alma tende a preservar aquilo que lhe aumenta a potência de agir, e que o contrário (repugnar aquilo que lhe diminui a potência de agir) também é verdadeiro. Chega, então, à conclusão de que o "*amor* não é senão a *alegria acompanhada da idéia de uma causa exterior,* e o *ódio* não é senão *a tristeza acompanhada da idéia de uma causa exterior*" (ESPINOSA, 2000, p.287). Neste mesmo escólio,

[42] É importante colocar claramente que os afetos na alma advêm das afecções nos corpos. As afecções no caso dos gibis são primariamente da ordem visual (como as diferentes imagens afetam as córneas, íris, bastonetes, etc.) com as da ordem háptica (segurar a revista, mexer na folha de papel, segurar a revista, passar as paginas, etc.) As dimensões narrativa e contextual já fazem parte de outra ordem, que é a das idéias, com suas afecções próprias e já ligadas à dimensão do pensamento (idéias) e não da extensão (matéria).

Espinosa afirma ainda que “aquele que ama se esforça por ter presente e conservar a coisa que ama; e, ao contrário, aquele que odeia esforça-se por afastar e destruir a coisa que odeia” (ESPINOSA, 2000, p.287). Esta é a citação chave que conecta a Máquina de Sheherazade ao mundo efetuado. É na alegria da alma perante o objeto, e a vontade de preservá-lo que mora o alvo da linda e inteligente contadora de estórias. O desejo de preservar a vida daquilo que ama leva a alma a amar a narrativa e o percurso da fala e da escrita por todo o infinito tempo de vida indefinido da alma.

Esse amor ou ódio pelas coisas passa por um processo ainda mais sofisticado do que simplesmente as experiências anteriores da alma com os ditos objetos, pois Espinosa deixa claro no escólio à proposição XV (ESPINOSA, 2000, p.288) que bastam traços em comum entre os objetos para que a alma sinta simpatia ou antipatia pelos ditos objetos. Ou seja, mesmo que não seja o traço a razão do afeto de tristeza ou alegria, este traço em comum pode afetar a alma com alegria ou tristeza por outro objeto. [43]

Junto com o amor pelo objeto há, segundo Espinosa na proposição XIX da parte III da *Ética* (ESPINOSA, 2000, p.291), uma alegria que a alma sente ao imaginar a coisa sendo preservada e uma tristeza por ver a coisa sendo destruída. Essa propriedade da alma é fundamental na estratégia de funcionamento da Máquina de Sheherazade, pois os leitores/ouvintes alegram-se no esperar pela noite seguinte. O sultão, assim como todos os que são capturados pela máquina, anseia retomar a(s) estória(s) e voltar a experimentar as alegrias trazidas pelas narrativas evocadas pela narradora, já que, pela proposição XXXVI (ESPINOSA, 2000, p.303), “aquele que se recorda de uma coisa com que uma vez se deleitou deseja possuí-la com as mesmas circunstâncias que da primeira vez em que se deleitou com ela.” Entretanto, Sheherazade faz disso uma provação, ou um teste: agüentar a tristeza até a noite seguinte, pois “essa tristeza, enquanto se refere à ausência do que amamos, chama-se *desejo frustrado*” (ESPINOSA, 2004, p.331). O desejo carrega o ser até a noite seguinte. Espinosa explica melhor o desejo frustrado na definição das afecções número XXXII:

> O *desejo* frustrado (*Desiderium)* é o desejo ou apetite de possuir uma coisa, desejo que é mantido pela recordação dessa coisa e, ao mesmo tempo, entravado pela recordação de outras coisas que excluem a existência da coisa desejada. (ESPINOSA, 2000, p.332)

Ou seja, uma vez na Máquina de Sheherazade, entravados pelo fato que a narração prosseguirá apenas na noite seguinte, todos, Sahriyar, Dinarzade, a viajante, os leitores e ouvintes de estórias, têm(os) os desejos ativados e frustrados. E o retorno após o ritornelo, ‘será ainda melhor na noite seguinte’, é inevitável, pois não retornando, a alma fica refém do desejo frustrado.

---

[43] Digamos que uma alma goste do Capitão América por seu uniforme e coragem e o fato de não ter super poderes de nascença. Além disso, sei que ele é louro e tem um carro verde (não me afeta nem negativa nem positivamente). Para Espinosa, haveria uma tendência da alma ter uma simpatia imediata por Mimi Weldzen, uma vilã ruiva, pois ela tem um carro verde, um traço comum aos dois e que não é necessariamente um dos objetos que afeta positivamente a alma na primeira instância.

Espinosa alerta, na proposição LI, que "homens diferentes podem ser diversamente afetados por um só e mesmo objeto; e um só e mesmo homem pode, em tempos diferentes, ser afetado diversamente por um só e mesmo objeto" (ESPINOSA, 2000, p.313) Eis um dos fatores pelos quais os gibis são mais ou menos populares: nenhuma massa pode ser vista como um aglomerado dismorfe e monocéfalo. Cada leitor/ouvinte das estórias será afetado de maneira única, e, mesmo o próprio indivíduo será afetado de maneiras diversas pelo objeto em momentos distintos de fruição do mesmo. Ainda assim, é possível prever afetos e sentidos semelhantes sendo (re)ativados através da linguagem dos quadrinhos devido aos pontos em comum que as manifestações quadrinísticas têm. Algumas das engrenagens desta efetuação da Máquina de Sheherazade são comuns a todos os membros da família "histórias em quadrinhos", e entre elas, destacam-se no âmbito desta dissertação os personagens, as paisagens, o elemento meta-textual, e os fluxos e cortes da narração. A análise das estórias em quadrinhos do corpus procura observar como são ativados os sentidos e os afetos em cada uma das engrenagens da Máquina de Sheherazade em cada uma das comunidades discursivas escolhidas, mostrando como cada cultura ativa e reativa sentidos e lida com a idéia do *desejo frustrado* à sua maneira.

2.7: Tocando na paisagem

Onde a viajante se toca que terá que tocar a paisagem

A leitura háptica privilegia o sentido de toque e a espacialidade como maiores articuladores da experiência, tanto cotidiana quanto estética. Giuliana BRUNO (2002, p.16) define "o háptico como uma estratégia feminista de leitura do espaço" [44], o que proporciona um produto diferente de interpretação, pois é possível trabalhar-se com a força de mais uma categoria na análise crítica. E é uma categoria fora do domínio da imagem, por sua vez masculina e patriarcal. Ser levado hapticamente para dentro das constelações dos sentidos proporciona novas maneiras de apreender o mundo, cujos sentidos são ativados como diz BRUNO (2002, p.96), " Nossos olhos, como os dela, sentem o espaço com se tocando o lugar onde até mesmo novas arquiteturas, nas ruínas de um novo amor, acabam tornando-se relíquias,"[45] quando se refere à personagem Vittoria do filme *O Eclipse* do diretor italiano, Michelangelo Antonioni.

Então, a presente pesquisa 'sentirá' o espaço através do toque na pele e da noção de posição no espaço; Eis então o método de agir perante o háptico "Esse *sensing*[46] do espaço – um *site-seeing*[47] – marca

---

[44] *"the haptic as a feminist strategy of reading space"*

[45] *"our eyes, like hers, feel the space as if touching the place where even new architectures, in the ruins of a new love, end up turning into relics"*

[46] A palavra *sensing* em inglês junta a idéia de sentir com a idéia de sensório. É o sentir através dos sentidos físicos.

[47] Giuliana Bruno faz um jogo de linguagem ao colocar duas palavras homófonas e com sentidos não tão afastados. *Site* significa sítio, lugar. *Sight,* que tem o mesmo som, significa visão. O resultado dá a idéia de ver o lugar, e ver o próprio ato de ver. É um ver crítico, em que ver o ato de ver é incorporado à experiência física do lugar.

a viagem que Lídia (Jeanne Moreau) terá no decurso de *La Notte* […] sua curiosidade é palpável. Ela conhece o espaço sentindo-o, até mesmo tocando-o fisicamente" [48] (BRUNO, 2002, p.98).

Como Lídia e Vittoria, andar pelos espaços contidos no objeto estético a conhecer permite conhecer mais a si mesmo como ser cultural e pensante. Os achados da viagem háptica, articulados com o arcabouço de conhecimento originário do até então hegemônico ponto-de-vista masculino, permitirão uma nova maneira de se lidar com as paisagens e personagens dos universos visitados: os universos das histórias em quadrinhos. Esta análise (um ser,digamos, andrógino), produto do encontro entre a visão-conquista masculina e o toque-transformação feminino, resultará em uma análise mais complexa do que se fosse operada unicamente pelo componente 'visão', pois há uma soma de estratégias visando a compreensão como produto fina: a visão e o toque. É essencial que se tenha um embasamento teórico sólido, portanto, no que diz respeito a essa categoria articuladora: paisagens.

A paisagem é uma articulação retórica dos elementos espaciais que compõem um produto artístico que figura ou representa um espaço. A paisagem surge com as questões de natureza, porém é articulada na espacialização urbana. Percebe-se o fato de se estar lidando com a diferença entre Natureza (o estado material no qual se encontra o mundo) e sua domesticação cultural (a paisagem). Esta distinção é importantíssima, pois é através desta domesticação do mundo pelo homem que o mundo é feito arte.

Levando em conta a afirmação de NYS (1997, p.10) ao analisar a tese de Ritter, vê-se que "A tese de Ritter consiste em mostrar que a emergência do sentimento estético da natureza como paisagem nasce de um divórcio, de uma separação, entre o homem e a natureza." [49] Esta separação, continua NYS (1997, p.10), é fruto do pensamento aristotélico do termo "*theoria,* [que] deve ser compreendida no mesmo gesto como conhecimento e como contemplação. Olhar é ver e é também conhecer o todo como todo." [50]

A afirmação de Nys está incompleta, pois, como foi mostrado, a teorias feminista adiciona ao '*regarder*' a estratégia do háptico: o *sentir*. Por isso, coloca-se na malha teórica a idéia de SCHAMA (1996, p.17) que diz que "conquanto estejamos habituados a situar a natureza e a percepção humana em dois campos distintos, na verdade elas são inseparáveis." A noção de *perceber* parece mais correta do que o simples *ver* de Nys pois o 'perceber' abarca várias estratégias além do ver e do sentir (= olfato, gosto,

---

[48] *"this sensing of space -- a site-seeing -- marks the voyage that Lidia (Jeanne Moreau) will take in the course of* La Notte *(...) her curiosity is palpable. She comes to know the space by sensing it even by physically touching it."*

[49] *"La these de Ritter consiste à montrer que l'émergence du sentiment esthétique de la nature comme paysage nait d'un divorce, d'une séparation, entre l'homme et la nature."*

[50] *"theoria, doit être compris dans le même mouvement comme connaissance et come contemplation. Regarder, c'est voir et c'est aussi connaitre le tout come tout."*

audição). Isto parece ser mais apropriado para uma análise da paisagem numa obra, seja ela arte ou objeto cultural.

Schama também deixa bem claro que “antes de poder ser um repouso para os sentidos, a paisagem é obra da mente. Compõe-se tanto de camadas de lembranças como quanto de estratos de rochas" (SCHAMA, 1996, p.17). Consequentemente, a paisagem é um produto do homem, da cultura humana, pois "[a]final, a natureza selvagem não demarca a si mesma, não se nomeia" (SCHAMA, 1996, p.17). Esta operação de figurar e nomear é uma operação estética pois,

> visto que o artista lida com a existência e o mundo do homem, lida também com sua concretitude espacial, com suas fronteiras exteriores como elemento indispensável dessa existência, e, ao transferir essa existência do homem para o plano estético, deve transferir para esse plano também a imagem externa dela nos limites determinados pela espécie do material (cores, sons, etc.) (BAKHTIN, 2003, p.87)

Sendo produto desta 'transferência' para o plano estético, a paisagem passa necessariamente pelo filtro do humano, sendo então subjetivada e permeada por uma série de questões ideológicas e hermenêuticas. Anne Cauquelin afirma que, “a dita natureza se compõe diante de nós em uma série de quadros, imagens artificiais, postas diante da confusão variável de acordo com uma lei implícita [...]” [51] (CAUQUELIN, 1989, p.17).

A paisagem é, portanto, uma operação que segue leis implícitas e regras específicas de figuração, independentes de uma concretitude de uma Natureza material. “A natureza continua bem <<visível>> com a ajuda de formas e de cores doadas ao nosso arsenal cultural [...] dentro de seus limites (o quadro), seus elementos necessários (formas dos objetos coloridos) e sua sintaxe (simetrias e associações de elementos)” [52] (CAUQELIN, 1989, p.17). É possível deduzir então que a paisagem é um projeto histórico, mergulhado nas seqüências hermenêuticas[53] e sujeita a transformações de acordo com o projeto de cada matriz de sentidos histórica.

Os estratos culturais da paisagem (e não apenas as rochas) mostram várias escolhas e esquecimentos que se acumularam, naturalizados, na própria noção da paisagem. Um exemplo de um aspecto da figuração que claramente mostra isso é a própria idéia do quadro em si, que Cauquelin já mencionara como *‘cadre’*. De acordo com a generalização de Phillipe Dubois,

---

[51] *" (l)adite nature se composait devant nous en une série de tableaux, images artificielles, posées devant la confusion changeante selon une loi implicite..."*

[52] *"La nature restait bien <<visible>> à l'aide de formes et de coleurs emparties à notre arsenal culturel (...) avec ses limites (le cadre), ses elements nécessaires (formes d'objects colorés) et sa syntaxe (symétries et associations d'élements)."*

[53] As mudanças culturais onde um *zeitgeist* é substituído por outro no pensamento e desenvolvimento da cultura de um povo ou até mesmo do mundo.

> todos sabem que essa 'quadrificação' do espaço de inscrição [...] nada tem de um dado natural, mas que é, ao contrário, totalmente arbitrária, predeterminada, construída e modelada por inteiro a partir de um esquema espacial tão velho quanto o mundo. (DUBUOIS, 1993, p. 211)

Esta idéia naturalizada, do quadro como uma estrutura retangular, é na verdade tão discursivo e criado pelo homem como qualquer outro aspecto das paisagens. Tem origem na percepção topológica e subjetiva, ou seja, háptica do ser humano, e nos coloca no momento em que nós, seres humanos, nos levantamos e nos tornamos bípedes, ortogonalizando assim o nosso ato de ver. O horizonte e as verticais em 90 graus "naturalizam" o nosso posicionamento háptico natural (a ortogonalidade) e abrem caminho para o domínio da autoritária estética da proporção áurea como sendo natural e verdadeira. Este pequeno exemplo é importante, pois nada pode ser visto como "natural" neste mundo das paisagens.

Um outro aspecto fundamental da paisagem vem da idéia de que a paisagem, sendo constituída por elementos retóricos e da vontade do ser humano, é uma narrativa. Esta narrativa opera tanto no eixo paradigmático, pois cada figuração é como um palimpsesto, carregando consigo a história, mitos, ideologias, cultura, e acontecimentos que atravessam o indivíduo com função de autor da paisagem, como também opera no eixo sintagmático, já que cada elemento figurado estará em relação com outro através de arranjos espaciais específicos e escolhas subjetivas de posicionamentos. A paisagem se constrói então como sendo ela mesma um plano de narração, podendo operar tanto como personagem (ao ser composto de fortes elementos míticos ou narrativos) ou como cenário para o desenvolvimento de personagens.

Como visto, uma paisagem não é jamais uma natureza pura e biológica, e sim uma figuração cultural desta mesma natureza. As palavras de Cauquelin ressoam... "Essa constante redução aos limites de um quadro, que nos orienta imperativamente, montado assim pelas gerações de olhares, opera sobre nossos pensamentos." [54] (CAUQUELIN, 1989, p.17) Criada por humanos, a paisagem carrega consigo a história e a estória; traz em si os fósseis do pensar; é ideológica e naturalizada. Não se pode evitar pensar que a paisagem é uma cúmplice fabricada do momento hermenêutico em que é criada.

É fácil perceber um elemento chave da articulação entre as paisagens e os quadrinhos. EISNER (2001, p.88) afirma que "a composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral." Ou seja, a paisagem nos quadrinhos é modulada pela mesma lógica que a paisagem nas artes plásticas: há uma retórica, já que "a compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência." (EISNER, 2001, p.13) Ouve-se ao fundo a voz de Cauquelin quando EISNER (2001, p.14) adiciona que "o sucesso ou fracasso desse método de

---

[54] *"cette constante reduction aux limites d'un cadre, monté là par des generations, de regards, perait sur nos pensées, qu'elle orientait imperativement."*

comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem" e "a arte seqüencial lida com imagens reconhecíveis. As ferramentas são seres humanos (ou animais), objetos e instrumentos, fenômenos naturais e a linguagem." (EISNER, 2001, p.145) Sendo assim, vê-se que o sucesso da comunicação nas estórias em quadrinhos está na figuração e sua articulação com a narrativa. Portanto, é possível colocar em paralelo os fenômenos naturais aos quais Eisner se refere com os elementos retóricos da paisagem nos quadrinhos. São estes fenômenos naturais (estas paisagens) que são chamados de *fundo* por Scott McCloud quando ele afirma que

> os fundos podem ser outra ferramenta valiosa pra indicar idéias invisíveis...Sobretudo, o mundo das emoções [...] um fundo distorcido ou expressionista pode afetar nossa 'leitura' dos estados interiores do personagem. Certos padrões podem produzir um efeito quase fisiológico no espectador. McCLOUD (1995, p.132)

Em outras palavras, a paisagem nos quadrinhos é um operador importante na construção dos sentidos da obra. E neste momento, de maneira bem humorada, David Carrier supreende nossa viajante ao constatar que “a tradição da arte narrativa de Piero, Poussin, e Greuze é continuada pelo artista de quadrinhos.”[55] (CARRIER, 2000, p.50) A paisagem, como foi visto, é uma forte engrenagem máquina da narrativa quadrinística.

[55] *"[t]he tradition of narrative art of Piero, Poussin, and Greuze is continued by the comics artist."*

3: O universo dos Distintos Super-Campeões da Justiça

Onde a viajante vê terras paralelas, linhas temporais alternativas e as crises nas infinitas terras.

Caminhar pelo universo das estórias em quadrinhos estadunidenses é fazer um percurso pelo mais antigo universo organizado dos quadrinhos mundiais, visto que o formato atual dos gibis foi modulado pelo meio de produção dos Estados Unidos. Apesar de existir como linguagem em outros lugares além dos Estados Unidos, a narrativa em quadrinhos testemunha a construção dos gibis como entes autônomos apenas na transição dos séculos XIX e XX. De acordo com WRIGHT (2001, p.1-12), o precursor mais próximo das revistas em quadrinhos foram as tiras diárias de quadrinhos nos jornais, as quais já eram parte do cotidiano doméstico estadunidense desde o começo da década de noventa do século XIX. Os primeiros editores de quadrinhos foram os editores das chamadas *pulp magazines*[56], que por sua vez eram uma forma atualizada das sensacionalistas "novelas" de dez centavos da época da Guerra Civil de 1861-1865.

Apesar de contar com livros escritos por grandes autores como Edgar Rice Burroughs, Raymon Chandler, e Ray Bradbury, o gênero das *pulp novels* era constituído de obras fáceis e baratas, em geral pertencentes a gêneros de literatura que fugiam ao paradigma do romance ou da novela. WRIGHT (2001, p.5) aponta que a existência e a proliferação de tais produtos no período entre as duas guerras mundiais indicam a existência de um mercado lucrativo e jovem, com gostos que fugiam ao *mainstream* literário. O ano de 1929 é um ano de efemérides importantes, pois além de ver a passagem de personagens das *pulps* como Tarzan e Buck Rogers para o mundo da imagem em movimento (o cinema), houve o lançamento do primeiro gibi já formado de modo muito similar aos de hoje em dia. De acordo com Wright,

> desde a virada do século, os sindicatos de jornais haviam periodicamente compilado coleções de tiras de quadrinhos reimpressas e encadernadas para a venda em livrarias. Em 1929, a Dell Publishing foi a primeira a experimentar com uma revista semanal de quadrinhos distribuída nas bancas.[57] (WRIGHT, 2001, p.3)

Este foi o primeiro tablóide periódico com material criado especialmente para o gibi, além de jogos, testes, curiosidades e piadas. Até esse lançamento, o conteúdo dos gibis era todo constituído de republicações das tiras de jornais. Apesar de cancelado após 36 semanas, este gibi tornou-se o primeiro modelo de quadrinhos periódicos de acordo com WRIGHT (2001, p.5) Entretanto, "durante as duas primeiras décadas não havia um padrão estabelecido para o formato dos *comic books*. Podiam ser compridos e finos, largos e achatados ou mesmo em formato tablóide." (GUEDES, 2004, p.11) Essa variação dos formatos sofre uma virada em 1933, quando, de acordo com WRIGHT (2001, p.5) dois funcionários da Eastern Color descobriram que as placas de impressão de jornais em tablóide poderiam ser

---

[56] Em Inglês o papel mais vagabundo utilizado em livros e revistas mais baratos é feito da polpa (*pulp*) da árvore. Logo, por associação, o material publicado nesse papel era chamado de *pulp novels* ou *pulp fiction.*

[57] *"Since the turn of the century, newspaper syndicates had periodically compiled hardcover collections of comic strip reprints for sale in bookstores. In 1929 Dell Publishing became the first to experiment with a weekly comics magazine distributed to newsstands."*

impressas em formato paisagem com cada metade sendo então uma página do gibi, barateando consideravelmente os custos e os preços finais das revistas em quadrinhos. Com os crescentes sucessos da Dell Publishing e de outras pequenas editoras em Nova York, o mercado editorial dos quadrinhos experimentou um crescimento enorme e o mercado de leitores exigia mais estórias. Porém, a falta de novas estórias e a republicação constante de estórias já lidas nos jornais necessitava ser resolvida. A competição por novas tiras era extremamente dura, e para piorar, "já em 1936, os sindicatos de jornais que até então se contentavam em vender os direitos de impressão das tiras [...] começaram a publicar seus próprios gibis." [58] (WRIGHT, 2001, p.4) Além da contratação de vários autônomos, os editores dos gibis apelavam também para os sindicatos de jornais e seus refugos de quadrinhos rejeitados pelos jornais nas publicações diárias, mas a preços muito altos. Uma pequena editora de Nova York, entretanto, mudaria a cartografia deste espaço simbólico ao fugir dos padrões dos quadrinhos na época, partindo de *comics* para algo bem maior. Essa editora chamava-se Independent e o gibi chamava-se *Detective Comics*, nome que posteriormente geraria o nome da editora *DC Comics*. "Como prometia o título, *Detective Comics* diferenciava-se dos gibis 'engraçados' que o precederam. [...] sinalizava uma nova direção para a indústria." [59] (WRIGHT, 2001, p.5). Essa mudança era não apenas de conteúdo já que "*Detective Comics* marcou uma nova fórmula para os gibis de quadrinhos. O humor abria espaço para a luta contra o crime." [60] (WRIGHT, 2001, p.5) Essa foi uma mudança também estética, pois "visivelmente mais repleto de aventuras que os outros gibis, ele [*Detective Comics*] continha layouts de paginas mais criativos, containeres maiores, e sombreamento mais pesado para criar atmosferas." [61] (WRIGHT, 2001, p.5) É também importante para Wright (2001, p.5-6) o fato de que os quadrinhos no momento passavam a dialogar com *pulp novels* e com filmes seriados do cinema da época (os "*movie serials*").

É nesse vórtice que se desenvolve o embrião da indústria dos quadrinhos: a necessidade de material periódico a preços baratos e a necessidade de trabalho em um período entre guerras empurraram os artistas recém formados à produção de quadrinhos em modelos Fordistas. De acordo com a pesquisa de Bradford W. Wright, "a produção dos quadrinhos nas '*shops*' era um processo colaborativo, muito semelhante a uma linha de produção criativa" [62] (WRIGHT, 2001, p.6) Esse método de trabalho assegurou a continuidade das historias em quadrinhos durante o período da grande depressão nos Estados Unidos e deu origem à idéia dos grandes estúdios de criação como autores ao invés de creditar os méritos dos trabalhos aos criadores. Nos tempos difíceis da depressão, vários artistas tiveram que trabalhar em gibis, algo que era considerado menor em termos de *status* no mundo das artes. Além disso, era um trabalho pesado e sem prestígio.

---

[58] *"By 1936, newspaper syndicates that had been content to sell the printing rights to their strips for only five to seven dollars per page began to publish their own comic books."*
[59] *"As the title promised, Detective Comics differed from the 'funny' comic books that had come before it [...] Detective Comics signaled a new direction for the industry."*
[60] *"Detective Comics signaled a new formula for comic books. Humor was giving way to crime-fighting."*
[61] *"Visibly more adventurous than other comic books, it contained more inventive page lay-outs, larger panels, and heavier shading to create atmosphere."*
[62] *"Comic book production in the shops was a collaborative process, much like a creative assembly line."*

Somando-se a isso havia o fato de não se creditarem os nomes dos autores às obras por medo da associação entre nomes dos mesmos a trabalhos feitos de modo apressado e pouco estético. E, por fim, os editores se apropriavam dos personagens criados pelos autores e os registravam, motivando mais ainda essa operação anônima de autoria.

3.1: Super-Homem salva a indústria!

Com o relativo sucesso de *Detective Comics* e a competição crescente de novas editoras, a Independent, recém batizada de *DC Comics,* resolve lançar mais um título no mercado: *Action Comics*, mais voltada a estórias de aventuras. Dois artistas autônomos, Jerry Siegel e Joe Shuster, tentavam vender aos jornais uma tira semanal a respeito de um herói alienígena com poderes sensacionais e que lutava contra o crime. Após uma longa lista de rejeições, e quase desistindo, os autores conseguiram com que Sheldon Mayer oferecesse a tira para a *DC Comics*. Compiladas as tiras já prontas em uma estória de treze páginas, os direitos do Super-Homem são vendidos à editora por 130 dólares. Em junho de 1938, a estória é publicada em uma tiragem modesta da *Action Comics* de 200 mil cópias, mas no sexto número do gibi a tiragem havia sido aumentada para 500 mil, devido aos pedidos dos locais de venda. E, tornando-se mais popular que as outras estórias publicadas no gibi, Super-Homem ganha seu titulo próprio (o primeiro gibi dedicado a um personagem apenas).

De acordo com Wright,

> Siegel e Shuster, mesmo inconscientemente, haviam criado uma brilhante variação do tipo heróico norte-americano para o século XX. O mito mais difundido na cultura Americana é a do herói da fronteira do Velho Oeste, que resolve tensões entre a natureza selvagem e a civilização ao mesmo tempo incorporando as melhores virtudes de ambos ambientes. (...) Entretanto, a América do século XX demandava um super-herói que pudesse resolver as tensões dos indivíduos em uma sociedade de massa cada vez mais anônima, urbana e voltada ao consumo.[63] (WRIGHT, 2001, p.10)

E rapidamente o personagem foi colocado na paisagem imaginária estadunidense. Em 1939, já se transmitia a radio-novela do Super-Homem e logo após, os filmes seriados apresentados nas matinés dos fins de semana. Esse sucesso gera novos super-heróis, baseados nos poderes e narrativas do Super-Homem de Siegel e Shuster. Nesse mesmo ano, o oposto do Super-Homem surge na mesma editora pelas mãos de Bob Kane: Batman. Onde o primeiro tinha poderes sobre-humanos, uma identidade secreta modesta e um voto de não matar, o homem-morcego era apenas um humano, com uma identidade secreta de milionário extravagante e não hesitava em matar quando necessário. Batman também entrou no

[63] *"Siegel and Shuster, however unconsciously, had created a brilliant twentieth-century variation on a classic American hero type. The most pervasive myth in American culture is that of the Western frontier hero, who resolves tensions between the wilderness and civilization while embodying the best virtues of both environments himself. [...] twentieth-century America demanded a superhero who could resolve the tensions of individuals in an increasingly urban, consumer-driven, and anonymous mass society."*

imaginário estadunidense rapidamente e o universo dos super-heróis chega à segunda guerra com muitos integrantes importantes: Flash, Mulher Maravilha, Capitão Marvel, e Capitão América, o herói mais patriota dos Estados Unidos e também um bom retrato dos quadrinhos na época da segunda guerra mundial.

A Segunda Guerra Mundial foi um bom momento para os quadrinhos estadunidenses no campo de sua divulgação e popularização, pois havia uma convergência significativa entre autores, ilustradores, editores, governo e leitores em esforços materiais e simbólicos de vitória na guerra, apesar da falta de papel de maior qualidade para a publicação de muitos gibis. Assim como para a maior parte das indústrias estadunidenses, a guerra foi um momento de prosperidade para a indústria dos quadrinhos já que estes haviam entrado nos esforços de guerra, alinhando suas estórias de acordo com os esforços de guerra do país. O patriotismo surge como *ritornelo*, aumentando o número de ressonâncias desse tom através da sociedade da época. [64] O aparente paradoxo entre uma guerra por liberdade e o tratamento do 'outro' nos quadrinhos americanos é um claro indicador da operação dos fluxos de sentido entre um objeto cultural e a realidade sócio-histórica dos estadunidenses.

> Ao insistir que o inimigo era absolutamente mau e que não merecia perdão algum, os quadrinhos tacitamente clamavam pelo apoio para as políticas dos aliados como a exigência por rendição incondicional, o bombardeamento estratégico de populações civis e o uso da bomba atômica. Coletivamente, os quadrinhos ajudaram a reforçar a idéia da urgência da guerra para uma população jovem nos Estados Unidos que lutava a guerra apenas em suas imaginações.[65] (WRIGHT, 2001, p.55)

Passada a guerra, as perspectivas dos quadrinhos eram ao mesmo tempo animadoras e preocupantes. Eram animadoras, pois a popularidade dos quadrinhos era inegável. Alguns exemplos são as vendas da *DC Comics* em 1946 chegando a 26 milhões, aumentando em trinta por cento as vendagens do ano anterior. Nesse mesmo ano, ainda de acordo com Wright (2001, p.30-55) uma pesquisa foi encomendada e foi constatado que setenta milhões de estadunidenses liam quadrinhos regularmente, o que era equivalente à metade da população da época. De acordo com o estudo aproximadamente 91 por cento da população de crianças, meninos e meninas, consumiam quadrinhos ativamente. Os adultos também eram leitores, em especial rapazes jovens no front de guerra, ampliando o escopo dos leitores, conteúdos e

---

[64] Bradford W. Wright faz uma interessante colocação a respeito do pensamento estadunidense da época ao levantar a questão do racismo nos quadrinhos. As representações dos negros, alemães e dos japoneses são sempre estereotipadas e irônicas. "Ao acoplar suas mensagens patrióticas com apelos à tolerância e ataques contra o preconceito, a DC Comics estava à frente de seu tempo e das outras editoras. Entretanto, seja lá o que a indústria dos quadrinhos em geral deixava implícito como tolerância em seu clamor por unidade nacional era encoberto pela representação degradante das raças não-arianas constante. Se chegavam a aparecer nas estórias, africanos e afro-americanos eram relegados à posição de ajudantes balbuciantes e atrapalhados ou como selvagens infantilizados das florestas." (WRIGHT, 2001, p. 54)

[65] *"By insisting that the enenmy was absolutely evil and deserving of no mercy, comic books tacitly invited support for Allied policies like the demand for unconditional surrender, the strategic bombing of civilian populations, and the use of the atom bomb.Collectively, comic books helped to reinforce the immediacy of the war to a young home-front audience fighting it largely on imagination alone."*

também, mais importante na manutenção da máquina capitalista, os anunciantes. A situação de bonança carregava em si uma preocupação, entretanto: para onde ir quando o tema que mais une a indústria se vai?

Com a prosperidade experimentada nos EUA pós-guerra, as restrições vividas durante o período foram esquecidas e um batalhão de novas editoras publicava quadrinhos freneticamente, lançando gibis novos e de uma diversidade até então nunca vista, pois a base dos leitores e consumidores havia sido ampliada enormemente tanto pelos temas de guerra quanto pela distribuição dos gibis nos frontes de batalha. Mas, já em 1944 sentiam-se não só os efeitos de um excesso de publicações para uma menor demanda como também o fim da guerra, já que menos adultos sentiam-se compelidos a lerem os quadrinhos, que durante todo o período difícil os acompanharam, pois agora retornavam aos seus lares, famílias e afazeres. Como mostra Mila Bongco, "após a guerra, os quadrinhos de super-heróis perderam rapidamente duas coisas: os leitores militares adultos e os vilões Nazistas/japoneses." [66] (BONGCO, 2000, p.97) O processo que se seguiu foi a adequação das edições a números mais realistas (realidade dura do mercado onde só sobrevivem os que geram e mantém os afetos positivos) e a diversificação dos gêneros, já que o gênero predominante durante a guerra foi o dos super heróis. Havia gibis infantis na linha de Walt Disney, humor juvenil, estórias bíblicas, romances, obras clássicas transformadas em quadrinhos, estórias tiradas da Bíblia, terror e crime, entre outros. Os poucos gibis de super heróis que continuaram a vender bem perdiam suas características mais políticas e de comentário social e partiram para estórias mais fantasiosas e juvenis, contendo mais fantasias oníricas ou aventuras no espaço. Esta tendência à estórias cada vez mais fantásticas cria também a possibilidade dos personagens serem colocados fora de sua realidade mais imediata: surgiam as estórias imaginárias, seguindo o formato "o que teria acontecido se...?"[67] Era como um suspiro de alívio fantasioso após um trauma de guerra, onde a dura concretitude da morte e da fome eram substituídas por um gozo de possibilidades; quanto mais longe da realidade, melhor.

3.2: A violência da realidade e a culpa dos quadrinhos: Wertham

As crianças tinham os bichinhos engraçados, os pré-adolescentes contavam com Archie e seus amigos[68] e os adultos escolhiam seus quadrinhos de uma variedade de gêneros. De todos os gêneros

---

[66] *"After the war, superhero comics soon lost two things: its servicemen readers and Nazi/Japanese villains."*

[67] O que aconteceria se Super-Homem casasse com Lois Lane? O que aconteceria se Batman não tivesse perdido os pais quando criança? O que aconteceria se a Mulher-gato tivesse um filho com Batman?(...) As possibilidades são infinitas, pois cada ato de cada personagem pode ser pensado em termos de seu oposto ou de outras possibilidades. Era possível contar-se a "estória oficial" do personagem E também quaisquer outras estórias que o desejo e a imaginação radical permitissem.

[68] Archie era e é até hoje publicado pela editora Archie comics e contava estórias de adolescentes típicos do imaginário suburbano dos Estados Unidos. "Prevendo a formula das séries de televisão orientadas à família, os gibis de Archie e sua turma lidavam com problemas tão triviais e tão completamente resolvíveis que eles davam a impressão de um paraíso suburbano. Seu estilo, de fato, foi tão estandardizado e formulaico que os gibis publicados nos anos noventa parecem virtualmente os mesmos que foram publicados quarenta anos antes." (WRIGHT, 2001, p. 72) Pode-se sentir a ressonância desta citação no que se trata da Turma da Mônica, dos Estúdios Maurício de Souza.

disponíveis no mercado, os gibis de terror e de crime eram os que mais vendiam. Em 1948, *Crime does not Pay,* o gibi de crime mais bem sucedido, vendia mais de um milhão de cópias por mês, ou seja, mais de um milhão de estadunidenses consumiam mensalmente um gibi com cenas grotescas de violência. Os gibis de crime continham, entre outros crimes, "venda de narcóticos, injeções de drogas, chacinas por metralhadoras, corpos em chamas, e seringas hipodérmicas penetrando olhos de uma mulher" [69]. (WRIGHT, 2001, p.83) Extremamente misóginos, os gibis de crime colocavam a mulher ou como vítima de torturas horrendas ou como frias assassinas com frustrações sexuais. Ainda de acordo com WRIGHT (2001, p.83), a policia raramente aparecia nas estórias, e quando o fazia era corrupta e ineficiente. A justiça também assim era representada. Nas páginas dos quadrinhos residia a demolição do "sonho americano"; após o ufanismo da guerra, a crítica interna aos padrões estadunidenses era o tom nesses gibis. E essa desconstrução mostrou-se tão eficiente que ajudou a gerar uma das ondas morais mais reacionárias que os Estados Unidos viveram no século XX. Quem diria que os quadrinhos, tão pueris, seriam capazes disso em um cenário de guerra fria e de corrida nuclear.

A indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos pós-guerra foi um campo de batalha sangrento em uma guerra muito mais ampla: a guerra do imaginário. Apesar do momento de trégua (durante a segunda guerra, quando eram considerados positivos e patrióticos), os quadrinhos sofreram ataques diretos desde seu surgimento na forma moderna. Acusados de atrapalhar a alfabetização de crianças e de causarem danos à vista, foram criticados como sendo uma forma menor de literatura além de promoverem o comportamento anti-social, pois eram consumidos individualmente[70] , os quadrinhos sempre foram vórtices de controvérsias. Porém, a situação sócio-histórica trazia um novo elemento: a batalha das duas grandes ideologias na guerra fria, capitalismo *versus* comunismo. E essa batalha seria travada nas mentes dos jovens dos Estados Unidos e, consequentemente, do mundo. Um fator a ser considerado neste contexto é o surgimento da "cultura jovem" e do jovem em si como um personagem ideológico e, principalmente, como personagem de consumo. Com a prosperidade dos Estados Unidos no pós-guerra, criou-se um mercado de consumo para os filhos dos que passaram pelas dificuldades da guerra e a indústria de entretenimento muda seus significantes e atualiza seus significados para esse novo mercado e seus dólares. É através do jovem que as máquinas são atualizadas: símbolos, combinações, significados, contestações, moda, música, entre outros, passam a ser domínio simbólico dos adolescentes e dos jovens adultos. Mas a máquina continua operada por adultos.

> No sentido mais amplo, o debate a respeito dos quadrinhos era na realidade um debate a respeito do poder cultural na América pós-guerra. À medida que os americanos definiam sua cultura em uma época de consumismo e guerra fria, a influencia sobre os jovens tornou-se um assunto calorosamente debatido. E à medida que a nação mobilizava-se na guerra contra o comunismo,

[69] *"narcotic sales, drug injections, machine-gunnings, burning bodies, and a hypodermic needle poised to pierce a woman's eye"*
[70] Uma acusação que hoje em dia é feita contra jogos eletrônicos e i-pods.

> surgiam questões a respeito das crianças que um dia iriam continuar a combater essa guerra. [...] Essas eram questões profundas que atingiam o próprio núcleo da cultura americana. Devido ao fato que os americanos não compreenderam a implicação completa estas questões, ou talvez temessem as respostas, eles debateram (e continuam a debater) os temas em uma micro-escala, em uma serie de controvérsias a respeito de certos produtos do entretenimento jovem.[71] (WRIGHT, 2001, p.87)

Esse é um aspecto da cultura estadunidense que Wright destaca historicamente, pois para ele, ao longo de toda a história dos Estados Unidos, os adultos têm atribuído mudanças indesejáveis no comportamento jovem a algum aspecto da cultura popular. E os gibis foram vistos nos Estados Unidos como os causadores da violência e delinqüência juvenis já que havia ficado claro durante a guerra que os meios de comunicação de massa são capazes de moldar ideologicamente os membros de uma comunidade através da propaganda e da repetição. Porém, em sintonia com a citação anterior de Wright, os verdadeiros fatores da delinqüência juvenil não foram atacados, apenas suas materializações culturais. Afinal, a segunda guerra foi um período longo em que famílias desagregaram-se, esposas e filhas passaram a trabalhar fora, pais e irmãos foram convocados e mortos em batalha, entre outros elementos de esfiapamento do tecido social. Houve uma geração inteira de estadunidenses que cresceu sem ir à guerra e sem supervisão parental e, quando retorna a prosperidade, é essa a geração que chega à adolescência e juventude. O que era visto como delinqüência juvenil era na verdade o 'sonho americano' de liberdade e contestação, só que praticado pelos adolescentes e jovens.

Nesse cenário é possível se ver claramente o porquê da perseguição aos quadrinhos: a desagregação da família, o questionamento dos jovens, e o aumento de casos policiais envolvendo adolescentes acontecem ao mesmo tempo em que há uma grande popularização dos quadrinhos, em especial os quadrinhos de terror e crime. Somando-se a isso a tendência dos estadunidenses em evitarem a auto-análise através da perseguição a produtos culturais é possível compreender melhor os elementos que causariam o surgimento da caça aos quadrinhos, afinal estes eram as expressões de cultura jovem mais visível, menos censurada e mais popular do momento. É possível especular que a dificuldade dos adultos em compreenderem narrativas mais visuais do que textuais também foi um fator importante. Surge então em cena o psiquiatra Fredric Wertham e sua obra *A sedução dos inocentes*, que acabaria funcionando como o porta-voz de todo o reacionarismo dos adultos conservadores.

Se há uma pessoa que individualmente tenha transformado toda uma indústria cultural, esta é a pessoa. O Dr. Fredric Wertham, nascido na Bavária em 1895, chegou aos Estados Unidos como imigrante em 1922 e desde essa época trabalhava em comunidades carentes e de afro-americanos, além de ser um

---

[71] *"In the broadest sense, the debate over comic books was really about cultural power in postwar America. As Americans looked to define their culture in an age of consumption and cold war, influence over young people became hotly contested terrain. And as the nation mobilized for the war against Communism, questions arose about the children who would one day wage it. [...]These were profound questions that went to the very core of American culture. Because Americans did not grasp the full implications of these questions, or perhaps because they feared the answers, they debated (and continue to debate) the issues on a microscale, in a series of controversies over certain products of youth entertainment."*

intelectual liberal muito respeitado. Sua experiência nessas comunidades o levou a contestar os elementos Freudistas no desenvolvimento da psique humana.

> Ao contrário da maioria de seus colegas de formação freudiana, Wertham dava destaque às condições sociais exteriores para explicar as desordens psicológicas que afligem a psique humana. [...] De forma consistente, ele descobriu que a influencia cultural comum a praticamente todos os casos juvenis [que ele tratou] eram os gibis. [72] (WRIGHT, 2001, p.93)

A ironia da apropriação do discurso no caso de Wertham é imensa, visto que o psiquiatra reagia às imagens grotescas de mutilação, à misoginia, às implicações fascistas dos super-heróis, ao imperialismo e racismo presentes em estórias de aventuras na selva e à violência gratuita. WRIGHT (2001, p.93) inclusive destaca que os textos de Wertham eram de uma tendência quase Marxista, pois o psiquiatra acusava a máquina capitalista e sua obsessão por lucros de subverterem a moralidade das crianças. Porém, a prática estadunidense de não atacar os problemas e sim os reflexos dos problemas fez com que a *moral majority* se apropriasse do discurso de Wertham ao afirmar que os gibis, e não as estórias, é que seriam o problema, visto que, ao contrário da televisão, rádio e cinema (consumidos potencialmente por famílias inteiras) os gibis podiam ser comprados livremente, eram lidos sem supervisão e eram facilmente escondidos do resto da família. As críticas aos quadrinhos e as tentativas, algumas frustradas e outras não, de se banir o formato como um todo escalaram vertiginosamente, inclusive com a participação do congresso dos Estados Unidos e com os sistema jurídico investigando a liberdade de expressão em produtos destinados às crianças. Mesmo com a própria indústria tentando se auto-regular, os ataques continuavam, até o Dr. Wertham lançar o polêmico livro *A Sedução dos Inocentes* no início de 1954. O livro era um calhamaço de 400 páginas nas quais vários artigos escritos ao longo dos anos foram compilados com novos ataques aos quadrinhos, acusando o incentivo à homossexualidade (Batman & Robin) e ao racismo (gibis de aventuras na selva) até o crime brutal (gibis de terror). Apesar do sensacionalismo da obra e de sua popularização, *A Sedução dos Inocentes* não conseguiu galvanizar as opiniões em uma direção apenas, mas foi capaz de agitar a discussão a tais níveis que o senado dos Estados Unidos convocou um sub-comitê do congresso dos Estados Unidos para analisar os quadrinhos, seus conteúdos e sua forma de comercialização, em 21 de abril de 1954.

Durante vários meses discutiu-se o que o formato fazia às mentes infantis e argumentos de todos os tipos foram ouvidos. Antes, porém, que a tendência à censura se solidificasse, as editoras de quadrinhos se uniram em Setembro de 1954 e formaram a CMAA – *Comics Magazine Association* (Associação de Revistas em Quadrinhos) e propuseram um código de regulamentação própria: o *Comics Code*, um código

---

[72] *"Unlike most of his Freudian-trained colleagues, Wertham emphasized exterior social conditions to explain the psychological disorders afflicting the human psyche [...] Consistently, he found that the common cultural influence shared by virtually all of the juvenile cases before him was comic books."*

de postura e auto-censura que as editoras propuseram para evitar que o governo regulasse externamente os conteúdos por meio de alguma agência. Os gibis que seguissem o código teriam estampados em suas capas um selo de qualidade. Estava salva a primeira emenda à constituição dos Estados Unidos, em que é garantida a expressão livre de idéias, afinal os quadrinhos "bons" teriam o selo e os "maus" não. O selo seria dado apenas a gibis que seguissem normas estabelecidas no código, entre elas jamais mostrar o crime sendo simpático ou nobre, não mostrar a lei ou a polícia de modo negativo, proibir a representação de sangue ou quaisquer desmembramentos, proibir a nudez e o uso de drogas, álcool, e jogo. As estórias românticas deveriam sempre mostrar a força da família e do casamento, além de nunca tocar no assunto da sexualidade feminina como prazer, apenas como reprodução. Na prática, esse selo foi um atestado de morte para os quadrinhos de vários gêneros porque os gibis sem selos não eram nem tocados pelas distribuidoras, sendo então relegados a pequenas tiragens vendidas localmente. O surgimento do código trouxe como conseqüência inesperada a total transformação da indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos, pois os únicos gêneros que sobreviveriam a tal regulamentação seriam os infantis e pré-adolescentes com seus bichinhos antropomorfizados e adolescentes de subúrbio, as adaptações de clássicos da literatura, os quadrinhos bíblicos e os super heróis. Ao mesmo tempo em que se eliminava a maior parte da diversidade dos quadrinhos, os Estados Unidos testemunharam o avanço inescapável da televisão como forma primeira (e gratuita) de entretenimento, além da proliferação dos filmes e do rock-and-roll como modo de expressão da rebeldia juvenil. Infantilizados pelo código que salvou a indústria da indignação publica, os quadrinhos nos Estados Unidos necessitavam de algo que salvasse a indústria do próprio código que quase a matou. A situação estava perfeita para o retorno glorioso dos super heróis como bastiões da moralidade e da proteção às crianças. E é por isso que os gibis populares nos Estados Unidos são quase que exclusivamente quadrinhos de super heróis.

3.3: Super-heróis: quem são eles?

Alçados à condição de espinha dorsal da indústria de quadrinhos nos Estados Unidos, os super-heróis são até hoje o lado hegemônico das publicações em quadrinhos no país. Atualmente[73] as duas maiores editoras de quadrinhos nos Estados Unidos (*Marvel Comics* e *DC Comics*) movimentam mensalmente de aproximadamente dez e nove milhões de dólares respectivamente. Essas vendas representam um total de 86,89 por cento da indústria de quadrinhos como um todo. Numericamente, em dezembro de 2006, a editora *Marvel Comics* vendeu 3.144.100 e a *DC Comics* vendeu 2.989.200 gibis, sendo que a terceira colocada, a *Image Comics* vendeu 227.500 revistas. Mas a presença dos super-heróis

[73] Os dados utilizados na pesquisa referem-se ao período de Dezembro de 2006 e representam as vendas feitas através da distribuidora *Diamond Distributors*, que praticamente detém o monopólio do mercado de distribuição nos Estados Unidos. Essa vendagem é concernente apenas ao modelo de distribuição direta, ou seja, para as lojas que vendem principalmente quadrinhos e os produtos licenciados, como estátuas, roupas, itens de colecionadores, DVD's entre outros produtos. Há pouca mudança quando se considera as vendas em bancas de revistas ou grandes cadeias de supermercados, sendo o aumento das vendas de títulos infantis a única grande diferença. Fonte: *http://www.comicbookresources.com/news/newsitem.cgi?id=9432*

não é restrita apenas aos quadrinhos; "gibis de super-heróis cruzaram com outras mídias e conseguem manter sua presença quase global na cultura popular." [74] (BONGCO, 2000, p.87) Pode-se notar então a importância do gênero dos super heróis no imaginário dos leitores de quadrinhos nos Estados Unidos.

Mila Bongco define o conceito de *gênero* como "uma série de convenções cujos parâmetros são redesenhados com cada novo livro e com cada nova leitura. [...] O conceito envolve um contrato entre autores e leitores." [75] (BONGCO, 2000, p.89) Uma tipologia do que pode ser considerado o gênero dos super-heróis e suas estórias é feito por Richard REYNOLDS (1992, p.16), partindo da estória fundadora deste gênero nos quadrinhos: o mito de origem do Super-Homem. Apesar das variações em linha de fuga destes sete pontos, as estórias de personagens super poderosos carregam alguns elementos em comum, a saber: a ausência de estruturas familiares montadas, o humano-deus, a idéia de justiça[76], a diferença entre os 'com poderes' e os 'sem poderes', a identidade secreta, ações de cunho político reacionário, e o embate entre magia e ciência. REYNOLDS (1992, p.10-17) aponta ainda que a diferença entre um super herói e um super-vilão parte da inversão dos elementos três e seis, ou seja, o conceito do que seja justiça é invertido e a idéia de que as ações vilanescas são, na realidade, proativas.

Alguns pontos essenciais surgem da discussão destas características, a primeira sendo a questão da diferença. Ao diferenciar o super herói do habitante comum do universo ficcional, os quadrinhos de super-heróis colocam o humano perante seus limites, e depois, em um pulo da imaginação radical elevam o super-herói à condição quase divina. Colocando o herói à parte da sociedade (por ser diferente, por ter poderes, por ser um semideus), mas ao mesmo tempo criando a noção de identidade secreta para poder integrá-lo ao mundo das experiências cotidianas, os quadrinhos de super-heróis são capazes de colar dois modos de vida em uma entidade só. É como uma folha de papel que não pode ser rasgada entre frente e verso. O Super-Homem é Clark Kent da mesma forma que Clark Kent é o Super-Homem; não há distinção possível apesar de cada um deles olhar para o mundo de um ponto-de-vista diferente. Não há separação possível entre Batman e Bruce Wayne; e Diana Prince não é apenas um disfarce da Mulher-Maravilha e sim sua chance de poder viver entre os humanos 'normais' do universo. É preciso humanizar o herói para que ele possa estar entre os humanos e não em um panteão divino. Afinal, se até os deuses

---

[74] *"superhero comics have endured, have crossed over to other media, and have managed to maintain their almos world-wide presence in popular culture."*

[75] *"groups of norms and expectations that help readers assign fucntions to the various elements in a work [...] the concept involves a contract between authors and readers."*

[76] Cabe ressaltar que por justiça entende-se um conceito mais transcendental posto que os super heróis não são agentes da lei e sua prática é uma de vigilantismo fora-da-lei. A idéia de justiça então passa longe da idéia de lei já que os super-heróis fazem valer uma lei moral com as próprias mãos. Há diversas estórias onde tal noção é explorada e uma saga inteira recente, *Crise de Consciência* escrita por Geoff Johns lida com o fato de super heróis terem decidido "pelo bem comum" agir de maneiras muito pouco éticas como matar e limpar a mente de vilões. Nota-se que há um forte viés utilitarista nos universos de superheróis, pois o bem maior sobrepõe-se ao bem individual. A característica principal dos grandes heróis, entretanto, é que eles esforçam-se para que AMBOS os bens se dêem. Entre escolher salvar um universo ou seu melhor amigo, um grande super herói não escolherá: ele ou ela irá lutar pela salvação dos dois, e qualquer falha será vista como uma derrota fragorosa, apesar do sucesso geral.

gregos tornavam-se outras coisas para poderem interagir com as pessoas, e o Deus católico se fez carne para poder viver e morrer entre suas criaturas, não é de se estranhar a reverberação e a reativação de sentidos praticada pela questão da identidade secreta dos super-heróis. Vivendo em um mundo fictício onde é necessário que um indivíduo especial seja ao mesmo tempo indivíduo (só ele pode nos salvar, só ele detém o poder para tal) e ser social (defender os outros do mal e da destruição, trazer benefícios à população), o super-herói é um ser que só pode funcionar na esquizofrenia e da dupla personalidade. Este é um ponto tão fundamental no funcionamento do gênero das narrativas de super heróis, que ao contestá-lo autores reforçam sua importância. Recentemente[77], foi publicada no Brasil a mini-série *Crise de Identidade*, escrita por Brian Meltzer, onde uma pessoa começa a matar entes queridos dos super-heróis, causando uma comoção e uma paranóia enormes. Como proteger o mundo quando seus familiares e amigos correm perigos? Ironicamente, a vilã era uma das esposas de um dos super-heróis e a mini-série foi um dos assuntos mais discutidos pelos fãs de quadrinhos tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil.

Um outro fator importante decorrente destes apresentados é a quase obrigação dos super-heróis vestirem-se de forma especial, com roupas coloridas e máscaras. "O uniforme funciona como o signo crucial do super-heroismo" [78] (REYNOLDS, 1992, p.26). Os uniformes identificam os personagens entre si e os diferenciam dos humanos normais. "O uniforme é o signo da identidade individual – uma nova identidade, como se o alter-ego tivesse sido retirado, senão escondido por detrás da máscara." [79] (REYNOLDS, 1992, p.26) São roupas em geral coloridas, complicadas e, francamente, nada úteis caso fossem usadas no mundo real. A forma do uniforme usado surge da relação entre os quadrinhos estadunidenses e um outro objeto cultural muito popular no país: as lutas de tele-catch e seus personagens engraçados de nomes pomposos. Utilizados como modelos de masculinidade, os lutadores foram o embrião dos heróis e seus hábitos de vestimenta e cada uniforme dos lutadores representava, nada arbitrariamente, as características psicológicas do personagem. Eis o porquê das "cuecas por cima das calças". As cores berrantes também têm uma origem material muito concreta. As primeiras impressoras eram simples e trabalhavam com quatro cores apenas: ciano, magenta, amarelo e preto, logo modulando as primeiras imagens que viriam a ser a matriz do código envolvido na leitura dos quadrinhos de super heróis. Atualmente, os super-heróis continuam a utilizar seus uniformes, inclusive os utilizando como uma forma de discurso a respeito da própria evolução do personagem, já que a troca de uniformes ou suas atualizações implicam discursivamente uma evolução ou amadurecimento do personagem. Os uniformes, como visto, são bem mais do que disfarces e, discutivelmente, passam a ser o próprio personagem em si. [80]

---

[77] Abril de 2006.

[78] *"Costume functions as the crucial sign of super-heroism"*

[79] *'Costume is the sign of individual identity – a new identity, as the alter ego has been shed, if not actually hidden under a mask."*

[80] Uma diferença interessante entre a *Marvel Comics* e a *DC comics* é que os personagens na segunda editora funcionam muito mais como títulos do que como pessoas. Por exemplo, vários indivíduos já utilizaram o nome Lanterna Verde na *DC Comics*: Alan Scott, Hal Jordan, Guy Gardner, John Stewart, Kyle Rainer. Na *Marvel Comics* é mais comum uma mesma pessoa ir

A questão dos uniformes contém um outro lado: os vilões, pois estes também os utilizam para os mesmos efeitos, porém em direções opostas ideologicamente. Como afirma Richard Reynolds, “as narrativas de super-heróis claramente substantificam certos mitos ideológicos da sociedade a qual eles se referem: os EUA.” [81] (REYNOLDS, 1992, p.74) Mais uma vez referindo-se à luta-livre como forma de entretenimento de massa, Reynolds aponta a euforia de um mundo em que signos são claramente definidos como ‘bons’ e ‘maus’, uma visão simplista e maniqueísta onde o prazer surge do fato consumado de que o bem vencerá o mal, satisfazendo às expectativas de pessoas esmagadas por uma realidade muito mais ambígua e cheia de nuances.

> É esse jogo de signos estabelecidos ao redor da narrativa que provê muito do prazer que se tira da leitura dos quadrinhos tradicionais de super-heróis. Os enredos permitem a expressão livre destes signos, que divulgam um sistema de significados o qual independe do desenvolvimento da linha narrativa em si. [82] (REYNOLDS, 1992, p.50)

Eis então uma das engrenagens da Máquina de Sheherazade operando afetos: a redundância e o reconhecimento das figuras visuais dos personagens como forma de identificação.

A presença dos vilões também tem implicações narrativas ainda mais complexas além de servirem ao tropo dos quadrinhos de super heróis (em cada gibi espera-se pelo menos um conflito entre o vilão e o herói). Essa segunda operação dos vilões carrega uma reverberação ideológica ainda mais significativa quanto ao pensar estadunidense: aos heróis é dada a manutenção de um *status quo* presente já que os eventos que levam ao conflito são em sua esmagadora maioria causados por vilões. “O herói é nesse sentido passivo: não se clama sua participação a agir a não ser que o *status quo* seja ameaçado pelas ações do vilão” [83] (REYNOLDS, 1992, p.51) Ao lembrar da reação aos jovens estadunidenses e seus conflitos com os adultos, mecanismos da máquina capitalista, tem-se uma relevante reativação simbólica que é expressa nas palavras de Reynolds, “O resultado final no que se refere à estrutura do enredo é que os vilões estão ligados à mudança e os heróis com a manutenção do *status quo*.” [84] (REYNOLDS, 1992, p.51) Em outras palavras, alegoricamente nos Estados Unidos, os vilões seriam os jovens e seus desejos por mudanças e maneiras alternativas de se viver o mundo enquanto que os heróis são a maioria moral, os adultos que sabem melhor, aqueles que mantêm esse capitalismo funcionando. Esta dicotomia entra em

---

mudando de títulos à medida que progride cronologicamente: Carol Danvers torna-se Ms. Marvel e depois Binária para retornar ao título de Ms. Marvel para depois voltar a ser Carol Danvers e mais uma vez voltar a ser Ms. Marvel.

[81] *“Superhero narratives clearly give substance to certain ideological myths about the society they address: the USA.”*

[82] *“It is this play of established signs around the narrative which provides much of the pleasure in reading the traditional superhero comic. Plots allow for the free expression of these signs, which divulge a system of meaning which is independent of the development of any particular story-line.”*

[83] *“the hero is in this sense passive: he is not called upon to act unless the status quo is threatended by the villain’s plans.”*

[84] *Tthe common outcome, as far as the structure of the plot is concerned, is that the villains are concerned with change and the heroes with the maintenance of the status quo.”*

colapso nos anos oitenta do século XX quando autores, especialmente ingleses, desconstróem as estórias de super heróis e fazem dos vilões ou dos anti-heróis os grandes protagonistas das estórias. [85] Os vilões tornaram-se fontes de afetos positivos e a própria contestação do *status quo* aparece mais claramente nos enredos. Afinal, como diz Mila Bongco, "de certa maneira, são na verdade o crime e os super-vilões que mantém os super-heróis trabalhando." [86] (BONGCO, 2000, p.94)

Os anos oitenta do século XX consolidaram uma tendência que aparecia anteriormente de modo tímido: o questionamento dos rótulos de herói e vilão. Tal época é conhecida nos círculos dos apreciadores de quadrinhos como o período de desconstrução das estórias de super heróis. Mila Bongco esclarece essa mudança afirmando que,

> ao fim dos anos oitenta e início dos anos noventa, a maioria dos heróis passavam por mudanças de personalidade e caráter. Eles deixaram de ser super-humanos e foram mostrados tendo problemas em lidar com um mundo mais sombrio e corrupto. Também notável é uma pitada de amoralidade que começou a cercar alguns super heróis à medida que eles trabalhavam mais e mais nas fronteiras da lei. Revide e vingança, por exemplo, tornaram-se até motivos para tornar-se um super herói [...] [87](BONGCO, 2000, p.145)

Essas mudanças envolvem um conceito mais fluido do que um herói representa na sociedade contemporânea estadunidense e sua relação com o papel do indivíduo na sociedade. Os anos oitenta foram uma época de individualismo extremo movido por uma afluência enorme vinda da movimentação financeira dos mercados, em especial o mercado de ações. [88] Ações individuais (mesmo com conseqüências negativas para um grupo maior de pessoas) eram vistas como louváveis, pois a pessoa havia conseguido o maior lucro possível. Vários executivos eram louvados por conseguir massacrar seus concorrentes e o mundo dos negócios tornou-se um mundo de amoralidades. Este cenário ultrapassava as fronteiras dos Estados Unidos e atingiu o mundo inteiro, em especial países de língua inglesa e foi da Inglaterra em recessão governada por Dame Margareth Tatcher que veio a onda desconstrutiva dos quadrinhos de super-heróis. Em Março de 1986 foi lançado o primeiro número de *The Dark Knight Returns* (no Brasil: *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*) escrito pelo autor Frank Miller. Trazia um Batman já idoso, em um futuro violento e controlado pelos meios de comunicação de massa.

---

[85] Exemplos consagrados desta deconstrução são "A piada mortal" de Alan Moore, onde conta-se a história do Coringa, grande nêmesis do Batman, *Asilo Arkham,* onde a estória da loucura de ambos Batman e Coringa é colocada em paralelo com Alice no País das Maravilhas, por Grant Morrison, e *O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller, onde Batman é um anti-herói em um futuro onde a sociedade distópica é massacrada pelos meios de comunicação de massa e seu grande antagonista, o Super-Homem, trabalha diretamente para o governo dos Estados Unidos.

[86] *"In a way, it is actually crime and the supervillains that keep the superhero in business."*

[87] *"By the late 1980s and early 1990s, most heroes were undergoing personality changes and character transformations. They ceased being superhuman and were shown to have problems in dealing with a darker, more corrput modern world. Also noticeable is the hint of amorality which started to surround some super-heroes as they worked more and more on the borderlines of the law. Retribuiton and revenge, , for example, even became acceptable motives for becoming a super hero [...]"*

[88] Essa época, inclusive, gera um personagem conceitual muito significativo: o *yuppie* e todo o seu esquema de consumo de produtos de luxo excessivo e uma busca por hedonismo a todo custo.

Extremamente violento e sem temer matar, Batman não mais parecia o herói altivo e esperançoso de até então. Suas reações violentas e o desprezo por uma polícia e um judiciário corruptos apontavam para uma nova direção em termos de comportamentos heróicos. Não mais um títere do estado e da lei, Batman servia a um outro bem maior. Esse Batman de Frank Miller certamente era um Batman utilitarista.

Christopher Robichaud explica que "de acordo com o utilitarismo [...] uma pessoa age certo quando, de todas as ações que lhe estiverem disponíveis no momento, ela escolhe aquela que produz o bem maior, que é determinada pela quantidade de felicidade resultante da ação." (ROBICHAUD, 2005, p.174) O herói de Frank Miller faz escolhas que envolvem a morte de inimigos e a utilização de menores de idade em suas batalhas. O sucesso não só de vendagens como também de crítica apontam para uma reverberação positiva dos valores mostrados por Miller dentro da sociedade estadunidense. Em uma época onde a lei era vista no imaginário como corrupta e grandes escândalos não produziam punições, a idéia de um herói que serve a algo maior do que a justiça do Estado era muito bem-vinda. [89] Outros autores ingleses também formaram esse 'bloco desconstrutivo', entre eles Neil Gaiman, que reconstruiu o mito do Sandman (herói da década de quarenta da *DC Comics*) de maneira lírica com toques de magia e fantasia e Grant Morrison, que utilizou a metatextualidade de maneira até então não-vista em quadrinhos de super-heróis através do Homem-Animal e da Patrulha do Destino, heróis de segundo escalão de importância que foram completamente repaginados e colocados em um mundo surreal onde sexo e lingüística eram as grandes forças que lutavam entre si. Talvez uma das obras mais significativas do período é o gibi *Watchmen* de Alan Moore[90], em que heróis inspirados nos heróis da *Charlton Comics* (comprada pela *DC Comics*) mostravam-se humanos. Esta estória traz vários exemplos de elementos que seriam completamente refutados pelo *Comics Code*, como por exemplo, estupro, homossexualidade, destruição em massa, heróis corrompidos, pedofilia, entre outros. No ponto alto da narrativa, vê-se que o antagonista (e não mais vilão) produz um monstro que destrói Manhattan, causando assim o fim da guerra fria e trazendo a paz ao mundo. É o utilitarismo levado ao extremo e, curiosamente, houve muito pouco furor da mídia e dos leitores com o desfecho da estória. Com certeza os conceitos de "bem" e "mal" foram revistos durante essa época tão relevante da história das histórias em quadrinhos. Após esse período, os heróis tornaram-se bem mais dúbios, e, portanto, bem mais humanos. Essa resignificação do conceito de heroísmo persiste até

[89] Este tema da subserviência do herói ao estado é constantemente reativada mesmo que em prismas diferentes. Como visto no decorrer do trabalho, há momentos onde os heróis lutam para o governo estadunidense como soldados e há momentos em que o herói é exatamente aquele que vai contra o governo, denunciando-o como corrupto e ineficiente. No presente momento nos Estados Unidos, a *Marvel Comics* publica uma minissérie extremamente importante para sua continuidade chamada *Civil War*, onde o autor Mark Millar mostra as reações e tomadas de posições dos heróis do universo Marvel a partir do momento em que o governo estadunidense passa uma lei obrigando a todos os heróis o seu registro civil a fim de evitar o vigilantismo. Metade dos heróis posiciona-se a favor do governo e registra-se enquanto a outra metade (significantemente liderados por Capitão América) torna-se fugitiva por estar "fora-da-lei". Um dos argumentos da facção contra o registro é exatamente o fato dos heróis serem utilizados como força de exército a serviço dos Estados Unidos. A contemporaneidade da citada minissérie é um reflexo do mergulho contemporâneo dos quadrinhos e sua capacidade de refletir o mundo onde se inserem.

[90] "Moore provou que os autores e ilustradores britânicos, com suas sensibilidades e perspectivas diferentes, poderiam emprestar um ímpeto novo aos quadrinhos americanos" (BONGCO, 2000, p.182)

os tempos atuais, onde os próprios conceitos de ética e moral são questionados diariamente tanto pela mídia quanto pelas pessoas.

3.4: O espaço e os espaços – terras paralelas e o escambau.

O universo onde se passam as estórias da *DC Comics* é um modelo exemplar de como funciona a espacialização das narrativas em quadrinhos de super-heróis estadunidenses. Apesar da *Marvel Comics* seguir um modelo muito semelhante, são os quadrinhos da *DC Comics* que não apenas iniciaram esta tendência como também questionaram esta tendência diretamente dentro da diegese das estórias. Ou seja, a *DC Comics* utilizou o seu modelo de universo como ponto de partida para uma revolução questionadora de sua própria prática de narrativa, com a minissérie *Crise nas Infinitas Terras.* É necessário então um olhar histórico para a compreensão deste dispositivo narrativo e de sua atualização posterior.

Quando os quadrinhos nos Estados Unidos sofreram a sua baixa pós-segunda guerra mundial, a publicação de estórias de super-heróis sofreu uma queda, como foi visto anteriormente na pesquisa. Como reforça Richard Hanley, "[...] veio o estouro de quadrinhos pós-guerra e os quadrinhos da DC manquitolavam com pouco mais que alguns heróis franqueados como Batman, Super-Homem e a Mulher-Maravilha." (HANLEY, 2005, p.226) Com o passar do tempo e com os novos cenários sociais, a *DC Comics* decidiu editorialmente atualizar os heróis para uma era de *Comics Code* e sua infantilização dos quadrinhos. Os três principais heróis foram transplantados para os tempos atuais, e novos heróis seriam criados. Em 1956 surge um novo detentor de uma alcunha antiga: o Flash, herói velocista. Porém, este Flash não era o mesmo Flash da era antiga (Jay Garrick) e sim um outro rapaz (Barry Allen), "que lê histórias em quadrinhos das aventuras de Jay Garrick, o Flash original. [...] Começava a Era Prateada." (HANLEY, 2005, p.226)

Este é um ponto problemático, focal e diferenciador da maneira como a serialização dos quadrinhos estadunidenses se comporta perante seus antecedentes narrativos seriais, em especial folhetins e livros seriados como *As aventuras de Sherlock Holmes*, onde a Londres dos leitores era transplantada como uma Londres fictícia. Ao jogar uma ficção dentro de outra ficção em abismo, a *DC Comics* utilizou-se de uma engrenagem espacial extremamente sofisticada, cuja primeira atualização deu-se no gibi #123 de *The Flash.* Barry Allen, durante uma de suas aventuras, diminui sua vibração molecular e é lançado para um outro universo, uma terra paralela, e conhece Jay Garrick. Como seria impossível dentro das leis físicas do universo DC da época a interação de personagens "de carne e osso" com "personagens fictícios", a solução era muito elegante: os autores de gibis no universo de Barry Allen ao criarem seus gibis recebiam sonhos e

imagens deste outro universo (batizado na estória de Terra-2[91], mesmo sendo a terra em que os heróis eram mais antigos historicamente). No curto espaço narrativo de um gibi apenas, fica estabelecido que todas as estórias publicadas pela *DC Comics* antes e durante a guerra passavam-se na Terra-2 e que os heróis publicados então pela DC residiam na Terra-1. As possibilidades multiplicaram-se enormemente, em especial as possibilidades de lucro, visto que leitores mais antigos acompanharam as narrativas antigas e poderiam continuar a ler seus personagens em estórias contemporâneas (um Super-Homem mais velho, já casado, com filhos, um Batman casado com a Mulher Gato, um Robin adulto, etc.) enquanto que os novos leitores poderiam ter os 'mesmos' personagens atualizados e mais modernos. Gardner Fox, o autor da estória de *The Flash* #123 destrói o *uni*verso DC e funda o *multi*verso DC, onde não mais se tem apenas um universo e sim diversos universos que se cruzam, com personagens pulando de um para o outro. Depois deste primeiro impulso, estava aberta a caixa multiversal: várias terras paralelas eram criadas sucessivamente de acordo com a realidade material dos negócios corporativos e os impulsos criativos dos vários autores que lidavam com os personagens do multiverso compartilhado da *DC Comics*. A Terra-S era o lar dos heróis adquiridos da *Fawcett Comics* (Shazam, Mary Marvel, Capitão Marvel Jr.) enquanto a Terra-4 era o lar dos heróis da *Charlton Comics*, os mesmos que serviram de modelo para Alan Moore escrever *Watchmen*. A Terra-3 era o local das inversões, onde heróis eram vilões e vice-versa. A Terra-X era produto de um questionamento: o que teria acontecido se os Estados Unidos tivessem perdido a guerra? Até mesmo os gibis de bichinhos foram incorporados ao multiverso, já que a Terra-C tinha estórias do *Captain Carrot,* uma sátira leporina do Capitão América. Em outras palavras, o multiverso DC era uma alegoria da própria *DC Comics* com seus vários gêneros em suas várias publicações, todas agora coabitando o mesmo 'espaço físico'.

Cada possibilidade gerava uma terra paralela. Cada decisão quântica gerava uma terra que respondia à questão "o que aconteceria se...". Todas as estórias não só eram possíveis como também o cruzamento de todas as estórias, com personagens indo e vindo em uma enorme tapeçaria criada por diversos editores e controlada por vários editores. Mas a grande força do multiverso residia em um paradoxo: todos os erros ou pequenas incongruências entre estórias de gibis diferentes podiam ser explicados como ocorrendo em terras paralelas, logo não havia erros nem incongruências. Tal mecânica, entretanto, criava milhares de terras paralelas, o que com o passar do tempo criou uma enorme confusão para os leitores. Estes leitores clamavam, de acordo com a editora, uma limpeza da continuidade e em 1984 uma nova atualização dos personagens foi efetuada por Marv Wolfman, chamado para conceber e escrever a minissérie *Crise nas infinitas terras.* Porém, ao contrário da atualização ocorrida com *The Flash* #123, desta vez as próprias terras paralelas foram as responsáveis, dentro da estória, pela 'faxina'

[91] No Brasil a Terra-2 foi batizada de Terra Paralela enquanto a Terra-1 ficou como Terra Ativa. Para evitar confusões desnecessárias opta-se no escopo deste trabalho manter a denominação estadunidense, já que "paralela" é um adjetivo usado para designar qualquer uma das terras não-principais.

que a editora fazia em sua política de publicações. Em uma enorme alegoria, Marv Wolfman mostra que o excesso de terras paralelas fortalecia um ser de antimatéria chamado o Anti-monitor, cujo propósito era a destruição do multiverso e sua substituição por um universo de antimatéria. Ao fim da enorme saga que envolveu todos os milhares de personagens de todas as terras paralelas, o multiverso DC é comprimido em um novo universo DC, onde nunca houve as terras paralelas e até as memórias dos personagens são refeitas para esta nova realidade. Como conseqüência, este novo universo teria de abarcar as novas estórias de vida dos personagens que restaram, e uma nova continuidade teria de ser desenvolvida. Elementos de várias estórias do multiverso anterior começaram a aparecer e várias pequenas incongruências surgiram. Mais uma vez a *DC Comics* cria uma estória gigantesca com o intuito de explicar tais incongruências no seu novo universo: *Zero Hora, uma crise no tempo.* Porém, a execução da estória não consegue explicar todos os pequenos problemas de continuidade, como por exemplo, novas origens para o Super-Homem e Mulher-Maravilha que contradiziam as origens de seus personagens correlatos (Superboy e Donna Troy) [92]. Os leitores apontavam tais problemas e exigiam explicações dentro das narrativas para tais erros de continuidade.

A situação que se instalou foi uma de pressão visto que havia um contingente absurdo de estórias pregressas a serem comprimidas em uma terra e uma linha temporal somente. Aos poucos inicialmente, e posteriormente de maneira clara, as terras paralelas voltaram. O primeiro sinal foi a mini-série *The Kingdom* onde o conceito de hipertempo foi apresentado como sendo uma nova versão das terras paralelas. O sinal definitivo é a mini-serie *Crise Infinita,* onde importantes personagens da *Crise nas infinitas terras* retornam à cena exatamente para recriarem o multiverso e suas possibilidades. Uma alegoria significativa é estabelecida visto que atualmente a *DC Comics* mantém um "multiverso" de publicações já que publica várias linhas de quadrinhos sob o nome *DC Comics*. [93] Como deixa bem claro Richard Hanley, "uma coisa é certa: quando você tem o multiuniverso e seus recursos, eles não vão embora, por mais que você escreva e reescreva a história..." (HANLEY, 2005, p.236)

3.5: A máquina funcionando nos Estados Unidos

Para observar o funcionamento da Máquina de Sheherazade nos quadrinhos de super-heróis estadunidenses é necessário utilizar um método de análise baseado no método de criação recomendado

[92] John Byrne, conhecido autor de quadrinhos, foi chamado para recriar a origem do Super-Homem, porém na sua visão nunca houve um Superboy já que Clark Kent apenas descobre seus poderes na idade adulta. Ficaria tudo bem se não fosse o fato de um grupo de super-heróis do futuro, a Legião de Super-heróis, ter sido criada em cima do mito do Superboy e não do Super-Homem. O mesmo ocorre com a Mulher Maravilha que na sua nova origem só saiu da Ilha Paraíso bem mais velha. O problema é que a Moça-Maravilha (Donna Troy) só obteve seus poderes ao ser salva pela Mulher Maravilha de um incêndio quando bebê. Na nova continuidade a Mulher Maravilha encontra Donna Troy já adulta e já com o nome de Moça Maravilha. Como explicar Donna Troy então, se a Mulher-Maravilha nunca a havia salvado do incêndio?

[93] Temos a Vertigo, que publica estórias para um público adulto. Há a *Johnny DC* que publica estórias infantis baseadas nos desenhos animados da própria *DC* e da *Cartoon Network*. A *Minx Comics* publica quadrinhos criados por mulheres. A *Wildstorm* é um universo de quadrinhos de super-heróis mais violentos e contestadores.

pela editoria da *DC Comics*. Este método é chamado de Paradigma de Levitz[94] e pode ser visto como uma sistematização em grade do desenvolvimento da narrativa.

O'NEIL (2005, p.112-117) mostra que um gibi da *DC Comics* deve ter um argumento principal e uma variedade de argumentos secundários ocorrendo simultaneamente. O principal ocupa a maior parte da revista enquanto o secundário funciona como sub-enredo. Os outros argumentos aparecem pontualmente e ficam em um plano quase imperceptível. À medida que o argumento principal é resolvido, o argumento secundário é promovido a principal e os outros são também igualmente promovidos a secundários. Somando-se a isso, novos argumentos pontuais aparecem. "Então, há uma constante progressão entre os argumentos; cada argumento se desenvolve em interesse e complexidade à medida que as revistas avançam pelos anos." (O'NEIL, 2005, p.115) Para tal, Levitz criou uma grade onde as colunas correspondem ao número do gibi e as linhas são os diferentes argumentos e sub-argumentos.

Esta mecânica de Levitz é uma incorporação clara da Máquina de Sheherazade em sua efetuação mais pura. Como esclarece O'Neil, "ter mais de três histórias correndo simultaneamente é uma maneira de prender constantemente a atenção da audiência" (O'NEIL, 2005, p.116). Os vários argumentos que se intercalam permitem com que as pessoas possam satisfazer, mesmo que parcialmente, os seus afetos por diversos personagens com os quais mantém um afeto positivo de amor. Mas o ponto de encontro ente o Paradigma de Levitz e a Máquina de Sheherazade está no seguinte parágrafo de O'Neil:

> Isso agrega alguns valores à história. Soluciona a questão de como instigar os leitores a comprar as edições seguintes – a cada mês, você está dando a eles pelo menos duas situações de suspense para se descobrir o que acontece apenas na edição seguinte. Leitores, algumas vezes, procuram por razões para parar de comprar um titulo, seja porque encontraram outra utilidades para o dinheiro – luxurias supérfluas como comida e moradia – ou porque seu interesse nos quadrinhos em geral está diminuindo. O fim de uma história é um perfeito "ponto de saída". A tática óbvia é evitar criar esta situação. (O'NEIL, 2005, p.116)

Esta afirmação de Dennis O'Neil revela a efetuação da máquina, visto que para sobreviver mais uma noite (mais um mês, mais um ano, mais dez anos...) os fios múltiplos dos afetos são tecidos de maneira assincrônica, com argumentos borbulhando por baixo dos argumentos principais, e à medida que os principais vão sendo resolvidos, os afetos criados nos secundários não possibilitam um corte ou afastamento da alma. Ao leitor afetado pelos argumentos secundários cabe consumir o próximo gibi para saber em que direção vão as estórias que tanto o afetaram; porém, escondidos sob esses feixes, novos argumentos começam a borbulhar. O suspense é mantido; e Sheherazade mais uma vez garante sua sobrevivência.

---

[94] Dennis O'Neil, autor do *Guia Oficial DC Comics,* mostra quem é Paul Levitz:"[o] homem que agora é o vice-presidente executivo da DC Comics, mas já foi editor também, e antes disso foi escritor, e antes disso um fã." (O'NEIL, 2005, p.114)

3.6: Observando a máquina em ação

Na presente pesquisa busca-se observar o funcionamento da Máquina de Sheherazade em suas diversas manifestações e para o caso estadunidense é utilizada uma reconstrução da grade de Levitz através da leitura do produto final com a finalidade de identificar os pontos de suspense que são cortados em um gibi e transferidos para o seguinte. Para tal, observa-se em especial o container final, aquele em que o gibi termina já que este é o momento de corte onde Sheherazade lança seu ritornelo. No Brasil, a editora Panini é quem atualmente publica as estórias da *DC Comics* e por questões editoriais de custo, agrega de três a cinco gibis dos Estados Unidos em uma revista só. A escolha dos gibis dá-se através das proximidades, ou seja, no gibi do Super-Homem publicam-se estórias do próprio e também de personagens que façam parte de suas relações diretas. O mesmo acontece com Batman e com a Liga da Justiça. Heróis secundários podem ser publicados nesses gibis, garantindo ao leitor brasileiro uma aproximação maior com o multiverso DC. A editora Panini também publica números especiais nos quais junta todos os números de minisséries publicadas separadamente nos Estados Unidos e há casos em que agrega várias minisséries em um número apenas.[95] As revistas têm as mesmas dimensões físicas de altura e largura de suas originais estadunidenses (26,2 x 17,1 cm), porém diferem no número de páginas, já que juntam vários gibis em um só. Todas as revistas da editora Panini contêm ao final uma seção de cartas, onde os editores respondem a criticas e sugestões dos leitores brasileiros. A observação dá-se em um corpus de cinco revistas brasileiras com um total de 20 estórias originais. Os gibis brasileiros escolhidos são seqüenciais (Superman & Batman # 16 e 17, LJA: Liga da Justiça # 47, 48 e 49). Tal escolha justifica-se por incluir os pontos de corte e de retomada de diversas estórias além de todas estarem interligadas com eventos ocorridos no prólogo da Crise Infinita, o que garante uma coerência de continuidade ideal para a observação e análise.

A tabela produzida pela análise das narrativas (APÊNDICE B) mostra, em primeiro lugar, um fato importante no funcionamento da Máquina de Sheherazade dos quadrinhos DC no Brasil. Por conter vários gibis estadunidenses em um gibi brasileiro, a publicação no Brasil ganha uma engrenagem extra não prevista na matriz original: a não-sincronia dos capítulos. O fruidor de uma estória que esteja no capítulo quatro tem grandes chances de ler a estória seguinte e ser bem afetado por ela. Como as estórias não estão sincronizadas em termos de capítulos, o leitor poderá ser capturado pela nova estória e continuar a comprar o gibi brasileiro mesmo que a estória original que o/a atraía já tenha sido encerrada. Esta sobreposição de capítulos de estórias diferentes pode ser vista como mais uma engrenagem, mesmo que limitada às publicações brasileiras.

---

[95] Nos Estados Unidos o prólogo de *Crise Infinita* foram quatro minisséries distintas, que no Brasil foram publicadas em uma revista só.

Um segundo ponto que aparece claramente através da análise da tabela é a interligação das estórias, em especial a interligação de todas com um evento maior, no caso *Crise Infinita.* Um exemplo rápido, mas que será detalhado no sub-capítulo que segue, são os encontros com a personagem Donna Troy, e seu papel em *Crise Infinita.* O que fica evidente é a possibilidade de leitura das estórias isoladamente, pelo seu valor imagético e narrativo sem a necessidade da leitura de outras. Porém, também fica claro que a leitura de outros gibis (na matriz original) ou estórias (em seu modelo de publicação brasileira) aumenta o conteúdo informativo e ativa e/ou modifica os sentidos de cada estória publicada. Tem-se uma narrativa em tecelagem, onde o segmento de reta narrativo de cada gibi ganha maiores e mais complexos sentidos à medida que co-existe com outros segmentos de reta narrativos. Utilizando-se da alegoria da comunidade é possível entender o quanto cada estória funciona como um indivíduo, mas cada indivíduo ganha mais força quando em rede com outros indivíduos.

3.7: O vórtice Donna Troy

A tabela simples produzida pela análise do corpus escolhido mostra de imediato a interligação entre os fios narrativos de cada gibi produzindo assim um objeto mental rizomático formador do que é chamado de "Universo DC". A tabela também permite intuir o funcionamento da Máquina de Sheherazade, já que mostra os cortes da narrativa que deixam o leitor afetado à beira do corte fazendo operar o desejo da leitura do gibi/capítulo seguinte. Para sofisticar a visão da máquina é útil observar mais atentamente e com uma lente de aumento pelo menos um dos segmentos de reta narrativo contido no corpus escolhido. Tal procedimento tem como objetivo fortalecer a presença da máquina como operadora dos afetos dos leitores e sua manobra para preservar o objeto cultural que são os gibis da editora *DC Comics*.

A personagem Donna Troy tem além de sua importância dentro do universo fictício DC, a característica de reverberar a situação do universo DC e da editora em si em suas várias construções como personagem. Em suas primeiras aparições na década de 60 do século XX, a personagem Donna Troy não existia como tal já que a Moça-Maravilha era apenas a versão juvenil da Mulher-Maravilha. [96] A materialização da personagem como um ser independente da Mulher-Maravilha dá-se à época já que o roteirista do título, Robert Kanigher, criou várias estórias em que as três versões[97] da Mulher-Maravilha atuavam juntas em aventuras "imaginárias". Como era a prática comum da época, era suficiente tal origem para a personagem, visto que os personagens jovens auxiliares não precisavam aos olhos dos leitores de qualquer elaboração mais detalhada, bastando apenas serem um eco de seus mentores ou pais. O gibi *Teen Titans*, da década de sessenta do século XX, era apenas uma reunião das versões jovens dos heróis vivendo

[96] Criar versões jovens de personagens já estabelecidos foi uma prática comum à época, em especial após a criação do Superboy, versão jovem do Super-Homem.
[97] Bebê-Maravilha, Moça-Maravilha e Mulher Maravilha.

aventuras modernas e divertidas. Porém, quando Stan Lee da Marvel Comics ativa a engrenagem do cotidiano em seus personagens resultando em sucessos enormes como o Quarteto Fantástico e o Homem-Aranha, a editora DC sente a necessidade de atualizar vários de seus personagens, em especial os secundários. A prática de atualizar os personagens criou uma nova origem para Donna Troy, que passou de simples cópia mágica da Mulher-Maravilha para uma criança salva pela princesa Diana e levada à Ilha Paraíso, onde foi dotada de poderes através do Raio Púrpura e recebeu sua nova identidade após ter suas memórias infantis apagadas. Esta é a origem que é explorada mais profundamente durante os anos oitenta, onde Robin investiga a vida de Donna antes do incêndio em uma estória considerada clássica "Quem é Donna Troy?", escrita por Marv Wolfman no número 38 de *The New Teen Titans*. Donna ganha então uma família, mesmo que morta no incêndio, e passa a ter uma história oficial, com direito à origem.

A origem de Donna, entretanto, não pôde ser mantida, pois o mega-evento *Crise nas Infinitas Terras* ocorre, e aparentemente não parece afetar Donna Troy. Entretanto, a premissa básica da Crise é que ao final da aventura todos os universos paralelos são comprimidos em um só e todas as versões dos personagens também. Até então Donna havia saído ilesa, mas isso é apenas uma aparência que esconde um paradoxo. O paradoxo começa quando John Byrne recria a Mulher-Maravilha com uma nova origem sem levar em conta os outros processos de re-escrita de personagens. Os Novos Titãs não sofreram mudanças radicais já que suas revistas vendiam extremamente bem e não desejava-se arriscá-las para não haver problemas com os fãs. Porém, os seus mentores quase todos foram refeitos. No caso da Mulher-Maravilha, o grande impacto veio do fato que na nova cronologia da terra DC, a Mulher-Maravilha surge para o mundo dos homens muito depois do surgimento de Donna Troy. Ou seja, depois desta minissérie, Donna já estava na ativa bem antes de Diana. Portanto, era necessário adaptar ou reescrever a origem de Donna Troy e explicar a razão das semelhanças entre a Mulher-Maravilha e Donna.

A vida de Donna, no presente, segue um caminho normal de aventuras e relacionamentos, inclusive com um casamento com o fotógrafo Terry Long. De repente, Donna é contatada pelos Titãs dos mitos gregos e sua vida sofre uma reviravolta, quando lhe é revelada sua origem "verdadeira". Donna é uma de doze crianças do universo todo salvas no passado de mortes certas (no caso, o incêndio) pelos Titãs para serem heróis e campeões da justiça. Após serem treinadas e ganharem poderes, as crianças foram devolvidas aos seus mundos onde seriam "sementes" prontas para germinarem um dia e defenderem os Titãs de uma ameaça profetizada. Donna foi devolvida à Ilha Paraíso, onde foi criada como uma amazona e posteriormente partiu para o mundo dos homens, antes mesmo de Diana.

Após uma série de aventuras no espaço, Donna consegue salvar os Titãs e ganha novos poderes. Troca de nome para Tróia para melhor honrar sua origem "revelada". Entretanto, a mega-saga *Zero Hora: crise no tempo* altera mais uma vez a história de Donna, pois no futuro, seu filho com Terry é um sádico

assassino que governa o mundo. Vindos deste futuro, um grupo de Novos Titãs tenta matar Donna, mas não é bem sucedido; entretanto, eles conseguem com que Donna perca seus novos poderes e torne-se uma policial cósmica da Tropa Darkstar. A crise no tempo acaba eliminando todos esses novos personagens com algumas poucas exceções, mas Donna vê a morte de seu filho e marido em um acidente de carro. Em seu período mais escuro e triste, à beira do suicídio, Donna é procurada pela personagem Anjo Negro, uma antiga inimiga de sua avó, Hipólita. E, em uma inacreditável estória escrita por John Byrne, é revelado que todas as mudanças de Donna e suas origens recontadas são frutos de uma vingança terrível de Anjo Negro: Donna seria na verdade "verdadeira" aquela cópia da Mulher-Maravilha jovem que por acaso foi confundida com a mesma. Já que a Anjo Negro queria vingança contra Hipólita, a filha seria o alvo; o erro foi de Anjo Negro, que pegou a cópia (Donna) e não a original (Diana). A vingança era simples e muito sádica: Donna viveria uma infinidade de vidas que terminariam todas em muito sofrimento. Em cada momento culminante de sofrimento, a Anjo Negro surge, explica tudo e mata Donna, fazendo-a renascer em uma nova vida sofrida e sem que o resto do universo lembrasse da vida anterior. Cada vez mais complexa, a estória de Donna torna-se quase ininteligível, mas Donna é capaz com a ajuda do Flash e da Mulher-Maravilha de romper o ciclo e derrotar a Anjo Negro. A *Wonder Girl* agora seria um personagem livre de todas as amarras das continuidades passadas e seria capaz de viver livremente sua própria estória. Alguns números depois, Donna é morta por uma cópia ciborgue do Super-Homem, finalmente descansando em paz. Ou não.

É revelado, ao inicio de *O retorno de Donna Troy*, que Donna Troy não morreu nas mãos do ciborgue. Ela foi mais uma vez salva pelos Titãs, que, sentindo os prenúncios da *Crise Infinita*, precisam se salvar, para isso recolhendo suas sementes mais uma vez. Só que dessa vez, a minissérie tem uma função bem distinta dos anteriores: limpar a continuidade da *DC Comics* e fazer reverberar o evento original *Crise nas Infinitas Terras.* Portanto, é este o momento em que Donna Troy finalmente será explicada.

O capitulo quatro da estória *O Retorno de Donna Troy* inicia no meio da batalha final, que resolve todos os fios narrativos cortados anteriormente. Sua primeira página contém cinco containeres horizontais onde a personagem Donna Troy recapitula rapidamente os eventos que trazem a estória a este ponto. Em cada container há alguns dos personagens amigos de Donna, todos em situações de luta e de perigo iminente. Como é comum no universo DC, estes personagens agem juntos há muito tempo, sendo amigos e companheiros. Todos são nomeados, para beneficio do leitor e para suprir algumas lacunas de leitores novos que porventura estejam entrando na corda a partir deste capítulo. A escolha de Donna como narradora aproxima o leitor de uma compreensão dos sentimentos e afetos da personagem título da saga, o que contribui para o momento ápice da estória toda: o momento no qual é revelada à Donna toda a sua verdade não só como personagem na diegese como também sua verdade como personagem para os

leitores. A utilização da primeira pessoa é fundamental para o coração da estória, pois esta "verdade" é revelada simultaneamente para a personagem e para os leitores, causando um devir entre os dois. Ambos, criatura da ficção e leitor-acima-de-todos-os-personagens são afetados pela verdade de maneira idêntica e fazer da voz de Donna a voz da narração fortalece esse sentido de ignorância e revelação. As palavras de Donna são a melhor maneira para compreender o quanto o personagem foi uma alegoria do próprio universo da editora *DC Comics* e o porquê desta personagem ser um vórtice de sentidos tão fortes fora da própria narrativa:

> Então, liberta das falsas recordações pelo poder de Hipérion, compreendi por que os deuses haviam me escolhido para levá-los à próxima eternidade. Eu me lembro do multiverso... a infindável série de duplicatas separadas por barreiras vibracionais. Dentro delas, havia milhares de terras diferentes com suas próprias histórias e um sem-número de vidas diferentes. E, em cada um delas, havia versões quase idênticas de mim, vivendo milhares de vidas diferentes. Na Terra-1, eu fui uma criança salva pela Mulher-Maravilha e criada na Ilha Paraíso por sua mãe, a rainha Hipólita. Eu me tornei Moça-Maravilha, uma amazona, e membro da Turma Titã. Casei-me com Terry Long...Na Terra-2, fui uma criança órfã, salva de um prédio em chamas por um bombeiro e criada no Orfanato Kanigher[98]. Na Terra-S, não fui salva. Mas, na Terra-7, fui resgatada pelo Anti-monitor e criada para ser sua precursora do destino... o Anjo Negro, que não pôde ser controlado e desapareceu. Então sobreveio a Crise. O multiverso se dobrou sobre si mesmo. O tempo foi re-alinhado. Onde havia milhares de terras, restou apenas uma com uma só história... e uma Moça-Maravilha antes mesmo de haver uma Mulher-Maravilha. No entanto, este novo universo não parecia saber o que fazer com alguns dos remanescentes mais complicados do multiverso. Por isso, improvisou. Tentou comprimir todas as minhas histórias... milhares de vidas...numa só. No entanto, o Anjo Negro escapou desta compressão e tentou eliminá-la. Nesta nova terra, fui criada por meio de magia. A irmã gêmea da Mulher-Maravilha. Anjo Negro seqüestrou-me da Ilha Paraíso...e atormentou cada um dos meus aspectos num ciclo infindável de tortura e dor, mas não me destruiu. Eu reencarnei como uma criança órfã, salva do prédio em chamas por Réia, a rainha dos titãs mitológicos... que soubera da profecia de que uma criança entre doze especiais ao redor do cosmo salvaria os deuses da extinção. Ela me escolhe porque percebeu a verdade: Donna Troy, Moça-Maravilha, Tróia, Darkstar, Anjo Negro, Precursora... Eu era todas elas. Me tornei a soma de todos os meus alter egos, cada uma das minhas vidas...única em toda a criação, uma conexão viva com todo universo que já existiu. (JIMENEZ, 2005, p.86-87) (APÊNDICE A, FIGURA 3)

Esta fala não só afeta o leitor pelo impacto da revelação de uma história tão cheia de momentos de destruição e superação como também pela possibilidade dos ecos com a vida do próprio fruidor do objeto: mudanças, revelações, momentos difíceis, tristezas e mortes fazem parte da vida contemporânea, mesmo com a ausência dos deuses e de superpoderes. Mas há um afeto extra para os leitores de longa data, aqueles que já capturados pela máquina são capazes de perceber mais este sentido: a alegoria do universo DC.

Iniciando sua vida como um multiverso, o universo DC era um lugar onde todas as variações de personagens encontravam seu lugar próprio. Cada possibilidade ou cada jogo de "o que aconteceria se..." existia, inclusive com a possibilidade dos encontros e cruzamentos entre eles. As várias Donnas eram reais até a Crise, o evento compressor onde todas as variações foram eliminadas em detrimento de uma versão só. Porém, assim como no caso de Donna, o novo universo DC pós-Crise não comportou os vários fios

---

[98] Uma bela homenagem ao roteirista original de Mulher-Maravilha.

narrativos que sobravam sem sentido. Assim como na vida de Donna, as várias contradições causavam problemas de entendimento, colocando em perigo a própria existência da personagem e da paisagem narrativa (o universo DC em si). Do mesmo modo com que a vida nova de Donna começava a reviver vários momentos das várias Donnas das várias terras paralelas, as estórias do universo DC também reativavam estórias antigas em novas roupagens. Cada Donna independente à época do multiverso agora era absorvida em um instante cronológico da nova Donna. O universo DC também assim o fazia: estórias antigas, de terras paralelas diferentes, voltavam só que agora arranjadas em sucessão cronológica. Era como se um enorme Anjo Negro fizesse o universo DC viver as várias vidas do multiverso DC. A *Crise Infinita* veio para organizar isso da mesma maneira como Donna foi organizada neste capítulo quatro de *O Retorno de Donna Troy.*

Renascida ao fim desta aventura, Donna Troy é recolocada no universo DC redefinida e pronta para seguir sua vida, alegoricamente sendo-vivendo esta nova realidade. A Máquina de Sheherazade é ativada ao final deste capítulo quatro, entretanto, não deixando Donna respirar propriamente. Transformada em uma guardiã de toda a história, tanto do multiverso, do universo e do anti-universo, Donna ao final descobre que, momentos antes da *Crise Infinita*, está tudo errado e que ela, Donna, tem a missão de ajudar a consertar as coisas. Afinal, quem melhor para tal tarefa do que aquela que é, de uma maneira ou de outra, a própria história das publicações da editora *DC Comics*.

E Donna Troy assim o faz. Em *Linhas Cruzadas*, estória do número 77 do gibi da SJA, página 44 vê-se em um quadro único a figura belíssima de Donna Troy atravessando a barreira do tempo-espaço continuando diretamente do número quatro de *O Retorno de Donna Troy* e convocando Onda Aérea para a batalha onde ela, juntamente com outros heróis, irá tentar salvar o universo DC da *Crise Infinita*. O próprio cruzamento de Donna com a estória que se passa em SJA é mais uma engrenagem do funcionamento dos quadrinhos de super-heróis estadunidenses sendo utilizado para agir nos afetos dos leitores, pois este número tem como compradores não apenas os que lêem SJA como também aqueles que sentem afetos positivos por Donna e seus companheiros. (APÊNDICE A, FIGURA 4)

4: O Japão

Onde a viajante chega às terras nipônicas e começa a passear pelo mangá.

A presente pesquisa segue a sua função de cartografar a linguagem dos quadrinhos, entrando no assunto das narrativas quadrinísticas japonesas: os mangás. O mapa de percurso da análise dos quadrinhos japoneses deve partir de uma discussão a respeito da posição que ocupam a visualização e a imagem na cultura nipônica e da maneira com que os silabários japoneses existem em uma zona indeterminada entre texto e imagem. É necessário também observar o papel da leitura na sociedade japonesa e também como a leitura supre as necessidades de distração e fuga de uma sociedade que passou por diversas crises antes de se estabelecer contemporaneamente. Um outro ponto importante a ser levado em conta é a impermeabilidade da cultura quadrinística japonesa para os quadrinhos estrangeiros, algo que historicamente é visto em vários momentos da história japonesa. Esses vários fatores co-operam para estruturar a territorialidade dos quadrinhos nipônicos, construindo aí o solo para a (re)ativação de sentidos e operações culturais.

Os quadrinhos japoneses modernos conhecidos como mangá surgem com suas principais características de hoje em dia, de acordo com Sonia Bibe Luyten, através do trabalho de "Rakuten Kitazawa (1876-1955) que criou os primeiros quadrinhos seriados com personagens regulares e esforçou-se pela adoção do termo mangá para designar as histórias em quadrinhos" (LUYTEN, 1991, p.123) [99] O Japão já contava com uma rica história de narrativas em imagens seqüenciais anteriores a essas publicações de Kitazawa. Com a colonização chinesa nos séculos II e III A.C., o Japão deixa de ser uma ilha de aborígines e indígenas e começa a desenvolver agricultura. A influência da China fundadora é imensa, servindo como alicerce para a construção de um magma significante básico para os japoneses. Com a instauração do Budismo como religião central, forma-se o embrião do japonês contemporâneo. E já naquelas épocas os japoneses narravam através do uso de imagens seqüenciais colocadas justapostas. De acordo com a pesquisa de Luyten, "os *Ê-makimono* são considerados como a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes nos séculos XI e XII, os *Ê-kimono* eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado." (LUYTEN, 1991, p.110) Essa antiguidade da forma de narrar por imagens tem uma conexão com algo ainda mais primário para os japoneses: o gosto pela ilustração. Desde o manuscrito mais antigo as ilustrações se fazem presentes na escrita no Japão, um dos exemplos sendo "[o] manuscrito mais antigo, *Utsubo Monogatari (História da Árvore Oca)*, escrita no século X – que identifica, em algumas passagens, as ilustrações que existiam no texto original e que se perderam." (LUYTEN, 1991, p.113) Desta mesma época data-se a primeira imprensa móvel na China. Rapidamente os tipos chegam à Coréia, que funciona como uma espécie de laboratório de aprimoramento para a invenção antes de esta

[99] Apesar do termo *mangá (i.e. imagens involuntárias)* ter sido criado por Katsuhika Hokusai em 1814 (MOLINÉ, 2004, p.18).

chegar e se estabelecer nas ilhas do Japão. Porém, em 1620, quase todas as obras japonesas eram impressas e já com numerosas ilustrações.

Os japoneses têm uma relação de amor forte com as imagens. Como afirma Luyten, "o interesse perene pelo figurativo na cultura oriental não deve ser negligenciado. Em relação aos ocidentais, há uma predisposição maior dos japoneses ao visual." (LUYTEN, 1991, p.38) Barthes inclusive comenta que "[o] universo visual japonês é de um refinamento admirável: uma espécie de metafísica estética muito sedutora." (BARTHES, 2005, p.123) e a base da estética japonesa, segundo HEIDEGGER (2003, p.71-120), está na essência do diálogo entre o vazio e do gesto. Nessa interação, "basta um pequeno gesto para fazer surgir de uma estranha tranqüilidade algo vigoroso. [...] O gesto é o recolhimento de um trazer." (HEIDEGGER, 2003, p.87) [100] Fica clara a dimensão formal e cultural do gesto no Japão, e este pensamento gestualizado permeia todo o imaginário japonês, desde a maneira correta de escrever um *kanji* (há ordens para fazer os traços, não se fazem senão nesta ordem) ao ritual do chá, onde praticantes esvaziam o mundo externo e concentram-se apenas no chá, como fazê-lo corretamente, que movimentos praticar etc. Quando um japonês olha um desenho ou uma caligrafia, ele imediatamente é remetido ao gesto que os produz, ou seja, cada imagem carrega em si o seu fazer, o processo que a criou (ou melhor, que definiu suas fronteiras em um vazio). O gesto é produto do corpo e o japonês tem uma relação muito única com o corpo. Essa relação fica clara quando Barthes aponta isso ao mostrar que "o sentimento do corpo [do japonês] é diferente do sentimento ocidental. O controle extraordinário do japonês – do asiático – sobre seu corpo produz esse 'interligado'muito especial não só dos gestos entre si, mas entre o gesto e o objeto." (BARTHES, 2005, 126) O que é visível, portanto, carrega toda uma cadeia significante do invisível, daquilo que está ausente no que se vê: é o processo que o fez visível, o gesto que cria a fronteira visível de todos os gestos que criam a materialidade do desenho, da imagem.

Um dos possíveis fatores para este amor pelas imagens é a natureza da escrita japonesa, talvez o grande legado fundador da China para esta cultura. Barthes, ao se referir à cultura do povo japonês, afirma que "[a] escrita ideográfica impregna toda a vida daquele povo. Tem conseqüências incalculáveis sobre a posição do homem no espaço, sobre o pensamento, em tudo" (BARTHES, 2005, p.133) A escrita japonesa, em particular o *kanji*[101] "tem essa tradição da abstração de traços de figuras reais, isto é, signos que representam e expressam visualmente a idéia das palavras, diferente da escrita alfabética, que não

[100] Nesse texto, Heidegger cria um diálogo entre o filósofo ocidental e um japonês no qual tentam aproximar o conceito de *iki* a um pensamento fenomenológico do ocidente. O Japonês exemplifica a questão do gesto através de um exemplo do teatro *Nô* no qual "Para fazer uma paisagem de montanha, o ator eleva vagarosamente a mão aberta e a mantém parada acima dos olhos na altura das sobrancelhas." (HEIDEGGER, 2003, p.87) Quando se está no vazio, o mínimo gesto é fruto do nosso trazer e do trazer até nós.

[101] Os japoneses utilizam três silabários e um alfabeto na sua escrita. O alfabeto é o *romaji*, o mesmo que o nosso ocidental. Os três silabários são o *hiragana* e o *katakana*, silabários que representam apenas sílabas, e o *kanji*, no qual além de representar sílabas cada símbolo também funciona como uma idéia em si (o ideograma). Os quatro entram em harmonia em textos japoneses e é muito comum ver os quatro ou alguns agrupamentos dos quatro em textos da mídia e do mundo publicitário.

transmite sensorialmente nenhum sentido."(LUYTEN, 1991, p.38) Então, cada signo na escrita japonesa carrega não só uma 'pronúncia' como também um sentido em si, causando uma multiplicidade de sentidos em uma efetuação. Essa efetuação, como visto anteriormente, carrega por sua vez, todo um gestual que a produz, ligando o objeto final à rede de sentidos que define o "japonês" culturalmente. E, como bem lembra Barthes, "[o] gesto escritural, gesto absolutamente corporal, está presente em toda a vida. Pode-se dizer que muitas outras coisas são escritas, além da língua." (BARTHES, 2005, p.133).

Em um momento de análise muito próxima às postulações de Hjelmslev é possível identificar uma continuidade entre a seqüência de imagens significativas (o encadeamento do texto e sua leitura) e as imagens sucessivas (as figuras nas histórias em quadrinhos), pois o mesmo traço é compositor de ambos: desenho e texto. Há o mesmo deslocamento linear do olhar à linha da narrativa. No modo de visualizar japonês, o desenho das palavras é tão parte do acontecimento gráfico dos quadrinhos quanto a imagem figurativa já que ambos desenhos e palavras são feitos das mesmas figuras semióticas (traços e linhas) e ambos carregam uma "visualização" do conceito. Nos quadrinhos japoneses a diferença entre o analógico da imagem e o digital do texto é menor do que no ocidente, onde as letras são apenas sequenciamentos imagéticos que constroem conceitos por convenção de leitura. Segundo Luyten, "[a] aproximação entre abstrações de figuras e figuras propriamente ditas é muito sensível, fluindo de um antigo costume de se fazer a junção de ambas." (LUYTEN, 1991, p.39) No mangá, a imagem do texto vai, por sua própria natureza, além das possibilidades que o ocidente é capaz de construir ao utilizar o alfabeto romano.

A leitura ocupa um lugar importante na cultura japonesa por diversos motivos, mas alguns fatores que contribuem para tal fenômeno são destacados. Em primeiro lugar, a geografia, pois o Japão é um pequeno arquipélago superpopulado. Isto torna o espaço físico um luxo para poucos, limitando, portanto a capacidade do japonês de buscar a natureza para distrair-se. A superpopulação traz a realidade da competição acirrada, pois há poucas oportunidades de trabalho e emprego. Esta competição extrema por bons estudos e bons empregos força as crianças e jovens a dedicarem uma enorme parte do seu tempo e energia para os estudos, beirando a obsessão. Fica claro que a diversão e os momentos de relaxamento devam ser breves e que não distraiam muito o jovem de suas tarefas pessoais. Adiciona-se a isso a crescente tecnicização da sociedade japonesa e seu consumo de tecnologias e computadores voltados quase que exclusivamente ao aumento e melhoria da produção. Todos esses fatores contribuem para o fenômeno da popularização da leitura e, mais especificamente, da leitura do mangá em si, pois o mangá oferece fantasia e afastamento (alienação) baratos, de fácil manuseio, na hora desejada pelo consumidor e de modo definido por quem lê. Como afirma Luyten,

> [o]s mangás se solidarizam com o leitor: os personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viajam e até exercitam-se por ele. A relação intima entre o personagem e o leitor o faz esquecer das

> longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas, da multidão nas ruas e dá energia para o dia seguinte. (LUYTEN, 1991, p.48)

Essa relação íntima, quase insular, da pessoa com o mangá reativa um outro sentido mais profundo, ligado à insularidade do Japão perante o mundo. Historicamente o Japão foi um país mais fechado do que aberto ao mundo. Por diversas vezes houve um isolamento total do arquipélago seguido por momentos de abertura ao estrangeiro. São nesses momentos de abertura em que a cultura do ocidente consegue permear pelo Japão, que, semelhante ao Brasil, antropofagiza e reinterpreta essas entradas, adaptando-as à sua própria cultura. Portanto, apesar do sucesso enorme dos quadrinhos no Japão, raramente vê-se quadrinhos americanos ou de outra cultura sendo sucesso. A maneira de ler quadrinhos é bem menos permeável que o cinema ou a televisão, por exemplo. A cultura visual em movimento permite maiores encontros do que a visual impressa, em parte devido à língua japonesa, que por ser significante não só textual, mas imageticamente. Portanto, o mangá consegue suprir os desejos de leitura dos japoneses muito mais satisfatoriamente.

Estes desejos não são restritos apenas a um ou outro aspecto daquilo que transcende as capacidades humanas ou ficções sobrenaturais. Uma das características marcantes do mangá japonês é a sua multiplicidade de temas abordados. Como afirma Arnaldo Massato Oka, "a variedade de mangás no Japão é surpreendente. [...] existem histórias de culinária, esporte, política, entre outras. A produção japonesa é bastante segmentarizada e todos esses segmentos só se mantêm graças ao monstruoso tamanho de seu mercado." (OKA, 2005, p. 92)

O mercado e o capitalismo acelerado são características da realidade japonesa no pós-guerra. Como conseqüência da injeção de recursos financeiros trazidos pelo Plano Marshall e da ética japonesa de trabalho e comunidade, o Japão torna-se da década de sessenta do século XX em diante uma enorme potencia financeira, com uma poupança interna enorme. A opulência, entretanto, é mantida pelo ciclo acelerado de consumo de bens, em especial os tecnológicos, como eletrodomésticos, produtos de informática e *gadgets* eletrônicos. Para manter esse ciclo os japoneses possuem uma ética rigorosa de trabalho, a qual Sônia Bibe Luyten aponta, "[...] o Japão foi designado pelos europeus como um país de *workaholics* (viciados [em] trabalho) que viviam em miseráveis *rabbit hutches* (tocas de coelhos)..." (LUYTEN, 1991, p.46) É possível sentir a quase necessidade física do japonês por uma fuga de uma realidade tão opressora em termos de espaço físico e de espaço mental. Os momentos de fuga podem ser encontrados nos afetos fictícios de uma industria cultural gigantesca, onde diversas opções de entretenimento podem ser encontradas em um misto de competição e colaboração entre as mídias. O mangá encaixa-se perfeitamente neste espaço da industria cultural.

De acordo com o relatório do ano de 2005 da indústria editorial do Japão [102] as vendas de mangás no ano de 2004 foram de aproximadamente 504.700.000.000 de ienes, o que representa uma queda de 2.1% em comparação ao ano de 2003. Essa queda em faturamento dá-se pela queda de vendagens dos gibis de mangá que no ano de 2004 foram de 1.384.200.000 de exemplares (queda de 3,5% em comparação ao ano anterior). Ainda de acordo com o relatório, as revistas de mangá têm experimentado uma queda de vendas desde o ano de 1996 e, comparadas com o ano de 1994, venderam 20% menos. Mesmo em queda, o número de revistas consumidas é significativo para se ter uma noção do tamanho do mercado e da quantidade de dinheiro (e subsequentemente empregos) que esta indústria mantém circulando. O relatório calcula o tamanho do mangá no mercado editorial total japonês como sendo de 37% do número de revistas vendidas e de 23% da arrecadação de ienes. Isso é uma pista que aponta para a noção do custo barato destas publicações, logo um facilitador de sua manutenção como forma de entretenimento de escolha do individuo: diversão a um custo razoável. É interessante notar que o relatório aponta como fatores do declínio de vendas dos mangás o fato de haverem proliferado no Japão as livrarias de mangás usados (em geral recém-lidos e já descartados) e os *manga coffee shops* onde a pessoa pode tomar café, relaxar e apenas ler os novos mangás sem comprá-los necessariamente. O relatório, finalmente, aponta para uma tendência dos mangás que representa muito bem uma engrenagem da Máquina de Sheherazade própria do mangá: a desterritorialização das narrativas em outras mídias. Essa característica é um dos pontos chave para o funcionamento da máquina e será analisado a seguir.

Vê-se nesses primeiros apontamentos o quanto que os quadrinhos japoneses diferem dos quadrinhos ocidentais. É necessário aprofundar a análise dos mangás utilizando a Máquina de Sheherazade como foco deste olhar. Para tal tarefa, buscam-se as engrenagens da máquina em funcionamento dentro desta efetuação nipônica: forma, personagens, paisagens e momentos de corte.

4.1: Sobrevivendo na máquina japonesa

Os mangás apresentam-se no mercado japonês em duas formas principais. A forma primária e mais difundida é a coletânea de diversas estórias distintas e serializadas de diversos autores convivendo em um gibi só.

> As revistas atuais de mangá possuem, normalmente, as mesmas características físicas de formato: 18 por 25 centímetros, 150 a 600 páginas. São impressas em papel-jornal e monocromadas, variando entre rosa, azul, verde, roxo ou preto. (...) As várias histórias apresentadas no interior das revistas são, na maioria, serializadas, isto é, continuam de um número para outro (convocando o leitor para a compra na semana ou quinzena seguinte), e, uma vez terminadas, são compiladas em forma de livros de capa mais grossa e papel de qualidade superior. (LUYTEN, 1991, p.50)

[102] O relatório do governo encontra-se em*: http://www.jetro.go.jp/en/market/trend/industrial/pdf/jem0507-2e.pdf*

Este é a segunda forma principal de apresentação dos mangás: os livros que colecionam os capítulos de uma das séries que compõe a revista. Em geral são as estórias mais bem sucedidas as colecionadas, o que gera uma competição feroz, pois estas coleções vendem bastante, não apenas aos colecionadores (visto que seria dificílimo estocar as volumosas revistas de coletâneas em um país com tão pouco espaço), mas também aos que querem atualizar-se quanto ao estado dos eventos e continuidade para depois poderem ler mensal, quinzenal ou semanalmente as aventuras mais atuais do dito título. Há também um mercado para mangás autorais, que em geral são lançados em formato livro único com a estória completa, muito semelhante ao *graphic novel* estadunidense.

As coletâneas contêm várias estórias que praticamente competem entre si por espaço. Oka exemplifica a prática de consumo das coletâneas, expondo a maneira como interagem leitores, editores e autores quando explica o sistema de publicação da revista de maior sucesso editorial no Japão, a *Weekly Shonen Jump*: "a maior prova disso[103] são as regras de publicação da revista, chamadas de *jump system*. Nesse sistema, a revista faz pesquisas de opinião a cada número lançado, os títulos de maior sucesso ganham bonificações e os de menor são sumariamente cortados para darem espaço a novos trabalhos." (OKA, 2005, p.93) Este é o procedimento mais radical entre as editoras sendo que a maior parte delas ainda permite a publicação de mais um capítulo, em geral o final da saga, já que como afirmou LUYTEN (1991, p.50), as séries terminam.

Este fim das séries é possivelmente a engrenagem mais representativa da Máquina de Sheherazade funcionando na cultura e imaginário do mangá. Cada estória é escrita pensando-se em um começo, meio e fim. Utilizando-se da imagem do pensamento da geometria é possível construir uma alegoria planar, onde o mangá funciona como um segmento de reta já que liga um ponto a outro em um plano[104]. O ponto de inicio é o capítulo 1 e todos os capítulos caminham na direção de um final já pré-estabelecido pelo autor. O sucesso de um título pode trazer os já mencionados benefícios em duas categorias: a possibilidade de produzirem-se novas estórias e episódios no percurso da estória entre seu início e fim, ou, alternativamente um contrato para a publicação de uma nova saga pelos mesmos autores. Esta saga pode envolver os mesmos personagens ou até ser uma nova estória por completo, visto que no Japão o sucesso de um mangá é associado também aos autores e não apenas aos personagens. "Os quadrinhos e seus heróis estão intrinsecamente ligados ao seu criador na mente do público." (SCHODT, 1991, p55) Portanto, o sucesso de um personagem ou de uma estória reflete diretamente na vida do autor, pois "no Japão, os desenhistas são independentes e trabalham diretamente com as editoras e jornais. [...] No Japão, não só vivem [bem, os desenhistas] como são ricos, muito famosos e conhecidos do público." (LUYTEN, 1991, p.53)

---

[103] espaço na revista *versus* popularidade

[104] Os quadrinhos estadunidenses seriam como um rizoma complexo e cheio de fios entrelaçados, quase um tapete enquanto os quadrinhos brasileiros podem ser vistos como uma série de pontos, onde cada ponto é uma estória existindo independente das outras.

Aliado a isso há uma característica histórica japonesa cujos sentidos são ativados no mundo do mangá: a já mencionada tendência isolacionista insular. Quase não há concorrência, pois o mercado japonês prefere o consumo quase total de material produzido de acordo com suas sensibilidades e estética. A produção é quase toda local e raramente encontram-se traduções de quadrinhos de outras origens. Os que o assim fazem, em geral são mangás produzidos fora do Japão ou quadrinhos que ativem significados compartilhados, tanto estéticos quanto culturais. [105] A maior porta de entrada dos personagens não-japoneses no mercado nipônico é, interessantemente, uma das outras grandes engrenagens da Máquina de Sheherazade no Japão: a desterritorialização dos personagens e narrativas nos objetos licenciados.

O capitalismo acelerado das terras nipônicas atravessa a indústria cultural da mesma forma que qualquer outra indústria com sua prática e sua ética. Os quadrinhos no Japão vivem uma situação paradoxal de serem ao mesmo tempo inimigos e aliados de outras formas de entretenimento midiático. O atrito vem do fato de que todas as formas de entretenimento competem entre si pelo dinheiro e pelo imaginário dos consumidores. Estão a disputar recursos, portanto precisam fazer-se sedutoras e também prender o indivíduo em uma corda de desejo para que este gaste mais, adquirindo mais produtos e fazendo o dinheiro circular. Mas, as situações de competição acabam por permitir que o mesmo autor possa levar seus personagens, paisagens e narrativas também a diversos territórios midiáticos. Essa é a principal engrenagem na sobrevivência de um titulo bem-sucedido no Japão: sua capacidade de estar em todas as mídias possíveis. Um mangá de sucesso pode gerar, ou ser gerado por um *anime*[106], cuja trilha sonora pode ser adquirida em discos ou através de *downloads*. Cada mangá pode ter uma página na internet que venda produtos licenciados de seus personagens além das lojas que assim o fazem. Como mostra Oka, "os japoneses também têm uma consciência muito clara do caráter comercial dos mangás. É por isso que eles se tornam animações e produtos de *merchandising* com grande facilidade." (OKA, 2005, p.92) Essa visão comercial tem uma ética muito clara: as estórias devem ser acessíveis a todos e não apenas a fãs e iniciados na linguagem dos mangás. O crítico de mangás Alexander LANCASTER (2007, p.16) inclusive apresenta o modelo de produção e comercialização dos mangás, e destaca que os editores das revistas em geral não entendem dos quadrinhos em si, apenas de sua comercialização já que o mangá é produto de massa e tem que ser tratado como tal, dentro das regras do mercado.

A sobrevivência no mercado depende da legibilidade do mangá. É nesse ponto em que todo o fio histórico-cultural japonês se mostra. "O mangá opera sob regras particularmente rígidas, embora haja

[105] Isso explica o porquê do dinossauro Horácio ser o personagem favorito da Turma da Mônica entre os japoneses. Suas estórias concentram-se em apontamentos filosóficos e reflexões a respeito do mundo através de um lirismo não necessariamente ligado a um enredo especifico. Sua forma mais arredondada satisfaz ao conceito *kawaii* (= fofinho) que permeia a maior parte dos quadrinhos para meninas e crianças novas no Japão.
[106] Animação gráfica para cinema ou televisão, ou, desenho animado para simplificar.

muita variação visual entre eles. (...) E por mais que hajam variações, são como as variações gramaticais para um alfabeto narrativo que serve de base para tudo que vem sendo feito nesse mais de meio século de mangás." (LANCASTER, 2007, p.17) Essas regras rígidas são um destilado de toda uma prática narrativa e imagética ligada ao gesto, elemento tão fundamental da cultura japonesa. E os japoneses entendem o gesto em toda a sua extensão, seja como registro de um momento do tempo e espaço ou como o movimento do olho na leitura. Toda uma cultura é reativada a cada leitura de mangá, unindo e definindo a comunidade. Esses gestos todos são reunidos numa estética do mangá[107] que LANCASTER (2007, p.18) coloca de forma clara. As páginas são quase inteiramente retas, com requadros retangulares sendo poucos de impacto diferenciados. Esta característica faz com que a leitura possa ser rápida e as centenas de páginas de uma coletânea podem ser fruídas nos intervalos e pequenos momentos de lazer deste povo onde o trabalho é o grande valor social. Em nome da velocidade de leitura, as calhas entre os requadros são de aproximadamente meio centímetro na vertical e um centímetro na horizontal. As páginas em geral são limpas, com poucos elementos que distraiam a leitura do gesto ou da paisagem fundamental para a narrativa. Quanto às representações imagéticas nos containeres, o enquadramento e escolha de elementos também facilitam a velocidade de leitura, pois são em geral dispostos em triângulo. Os elementos mais importantes identificam os pontos de um triângulo e esse em geral aponta para o requadro seguinte[108]. Em resumo,

> O que define o mangá como mangá não são suas características superficiais como olhos grandes e linhas de movimento. Não são nem mesmo as formas de se arte-finalizar ou retratar detalhes – um quadrinho como Bambi, de Atsushi Kaneko, lembra mais o quadrinho independente americano do que o que pensamos normalmente sobre o que é o mangá, e não deixa de ser mangá por um instante, por exemplo. São todo um conjunto narrativo e estético que é computado, quantificado e principalmente, normatizado para fazer do mangá aquilo que ele é. E, se algo pode ser normatizado, qualquer um que siga essas normas estará fazendo esse algo. Simples assim. (LANCASTER, 2007, p.19)

No Japão, então, a máquina opera com vários tipos de fios e engrenagens normatizados sincronicamente dentro de cada revista-coletânea de mangá. De inicio, opera-se com uma variedade de gêneros narrativos que possibilitam atingir um maior número de potenciais compradores e consumidores dentro da comunidade japonesa. Esse número maior de leitores consome coletâneas com diversas estórias, cada qual afetando de forma diferente o indivíduo. Como cada coletânea não precisa ter todas suas estórias em sincronia de capítulos (é possível uma estória estar no capítulo treze enquanto outra está no capítulo dois, por exemplo) já que são independentes e de autores diferentes, a máquina pode agir de maneira tal que, além da estória que mais afete o leitor, este também descubra outras estórias que o/a afetem positivamente. O desejo de preservação que a alma sente manifesta-se no continuo comprar da coletânea para acompanhar a estória do inicio ao fim, já que o segmento de reta ligará o ponto inicial até o fim de

---

[107] Sendo, portanto, possível haver mangás não japoneses, já que não interessa tanto o lugar ou quem faz e sim o resultado final dentro dos rigores da forma *mangá.*

[108] Lancaster chama à atenção para o fato de que se tal triângulo não apontar para o requadro seguinte é por que este não é fundamental para a compreensão da narrativa e poderia inclusive ser ignorado pelo leitor.

uma saga. A falta de sincronia entre os capítulos aponta para a possibilidade do leitor nunca esgotar seus afetos já que estaria em potencial sempre ligado a uma ou mais estórias quaisquer. A efetuação bem-sucedida da máquina no Japão implica não apenas a preservação do mangá até o seu final na ficção, mas também na sua capacidade de cruzar os territórios midiáticos e gerar (ou ter sido gerado por) animes e produtos licenciados. Essa última característica da máquina mostra a possibilidade mais fácil para a entrada de alguns quadrinhos estrangeiros no mercado nipônico, onde o personagem estar presente em produtos e outras mídias o torna mais conhecido. Este é o caso dos super-heróis estadunidenses mais bem sucedidos com Batman, Homem-Aranha e Super-Homem, que tem um enorme sucesso também no mundo do cinema e do vídeo-game. Os quadrinhos Disney também passam por esse processo, tendo inclusive a *Disneyland Tokyo* como sua maior porta de entrada no país, e não os quadrinhos.

A sobrevivência de um título para a noite seguinte no Japão é, como visto, uma tarefa difícil, porém quase darwinisticamente os títulos que assim o fazem são considerados o que há de melhor nos mangás já que conseguem sobreviver ao extermínio do público em pesquisas, tornam-se produtos de outra mídia e fazem vender objetos de todas as formas através do licenciamento. Além disso, o mangá, como que para expandir e crescer afeta não só a cultura japonesa, mas também várias outras através da publicação traduzida em outros países. E é esse o caso do titulo *Fruits Basket* que será analisado a seguir.

4.2 Uma cesta de frutas japonesa e um bolinho de arroz

O funcionamento da Máquina de Sheherazade no Japão (e não no mangá como linguagem, que como foi visto anteriormente, é uma linguagem estética e não um estilo) tem então uma série de engrenagens e fios próprios ao seu funcionamento. O objeto escolhido para a análise é um recorte da prática japonesa, porém traduzidos para o português: a edição brasileira do mangá *Fruits Basket.*

Fruits Basket é um mangá *shōjo* (mangá para mulheres e meninas), escrito por Natsuki Takaya (pseudônimo) e publicado originalmente na coletânea *Hana to Yume* (Flores e Sonhos) da editora *Hakusensha* em 136 capítulos entre Janeiro de 1999 e Novembro de 2006. Por ter sido bem sucedida, a estória foi compilada no Japão em 23 edições próprias, sendo que no Brasil o número 19 foi publicado em Novembro de 2006 pela editora JBC Mangás, que também publicou os outros números. A edição brasileira é em preto e branco e tem 17,5 centímetros de altura por 11,5 centímetros de largura e tem em média 192 páginas. Cada edição brasileira tem seis capítulos da estória e é publicada com a mesma orientação das estórias japonesas (de trás pra frente). Portanto, não se estranha a inclusão de uma página de apresentação onde é dito ao leitor que este é o ponto inicial de leitura[109] (APÊNDICE A, FIGURA 5) além

[109] As primeiras edições de mangá no Brasil invertiam a leitura colocando-a da forma ocidental, porém as alterações nos sentidos e a reflexão das letras e ideogramas tumultuaram a leitura desta forma quadrinística em seus primórdios no Brasil.

de um recado de rodapé na última página dizendo que não é ali onde se deve começar a ler o mangá. No escopo desta pesquisa será necessário analisar não os volumes brasileiros como um todo, mas as transições entre um capítulo e o seguinte, já que na sua forma original de publicação é o fio entre cada capítulo que mantém *Fruits Basket* viva de um número de *Hana to Yume* para o próximo. Afinal, se *Fruits Basket* já é agrupada em sua própria publicação isso quer dizer que é um sucesso e que sobreviveu utilizando-se bem das engrenagens aceitas pela comunidade leitora de mangás japonesa.

Como uma boa parte dos mangás femininos, a estória de *Fruits Basket* foca as aventuras e desventuras cotidianas de um personagem principal, no caso a jovem Tohru Honda, uma órfã que vai morar com o avô, mas que se sentindo culpada pelo peso de sua presença na casa do velho senhor vai morar numa tenda em um quintal. Continua freqüentando a escola, onde faz pequenos serviços para poder pagar sua educação. Tohru é a típica personagem feminina idealizada dos mangás *shōjo*: gentil, delicada, excelente cozinheira, paciente, um pouco indecisa e atrapalhada, tímida, bondosa, e muito amiga. (APÊNDICE A, FIGURA 6) Rapidamente Tohru faz amizade com a estranha família Sohma, dona do quintal onde está habitando, e cujos membros são amaldiçoados a transformarem-se nos signos do horóscopo Chinês quando abraçados por pessoas do sexo oposto não-membros da família.

O capítulo 31, escolhido aleatoriamente para a análise, inicia com uma imagem delicada de Tohru posando com flores e olhando para o leitor. É uma maneira simples de reapresentar a personagem aos leitores e mais uma vez mostrar quem é o foco do mangá. Na primeira página, Tohru está com seu uniforme escolar, comentando sobre o mês de Junho e as suas chuvas tradicionais. (APÊNDICE A, FIGURA 7) Tal estratégia da autora é uma clara utilização da engrenagem ‘cotidiano’ já que as chuvas de Junho são comuns aos habitantes de Tokyo, cidade onde se passa a estória, e isso aproxima os fruidores da narrativa, permitindo identificações e devires com os personagens. Nesta primeira página da estória ocorre um fenômeno muito comum em *Fruits Basket*, a voz da autora conversando com os leitores a respeito dos mais diversos assuntos de sua vida e da vida *pop* japonesa, em especial jogos de *Playstation.* Chamado de “Ultra-especial nada importante 1” o conteúdo do recado é bem pessoal: “Essa foi uma época difícil... E para piorar as coisas, eu tive uma febre de 41°C. Soco, soco e chute: o hit combo estava completo! Aliás, eu também costumo ficar bastante indisposta nos dias chuvosos.” (TAKAYA, 2000, p. 6) Esta voz da autora (sendo o conteúdo verdadeiro ou não) aproxima o fruidor não só da própria, mas garante um afeto pessoal entre leitura e vivência, já que a maior parte das pessoas já experimentou febres e pode colocar-se no lugar de Natsuki Takaya. Os bilhetes da autora encontram-se em vários momentos da narrativa, mas também há um segundo elemento que ocorre com freqüência, não só nesse capítulo como em vários outros do mangá: os hiper-deformados. Nos mangás, quando uma cena é por demais patética ou quando se quer mostrar algo que seria dificilmente representado no mesmo estilo que a revista, apela-se para a híper deformação dos personagens, criando um momento em geral hilário, e que é lido como uma pausa no

tempo da narrativa. O primeiro momento de híper deformação no capitulo 31 ocorre já na sua segunda página, onde um dos Sohma faz um comentário seco e Tohru e os dois Sohma são mostrados como apenas traços sem detalhes, ativando o sentido de estranhamento e vazio resultantes do comentário seco. Estas *gags* visuais perpassam todo o mangá, e são usados por Takaya especialmente para representar falas de personagens que estão fora do requadro através da utilização das cabeças distorcidas. Yuki Sohma, quando fala de fora é mostrado como um ratinho, enquanto seu primo Kyo é representado por um gato. Tohru, entretanto, é mostrada como um *onigiri*[110], o que ativa uma rede cultural de sentidos fundamental no entendimento da estória e de seu título. (APÊNDICE A, FIGURA 8)

Há um jogo infantil no Japão chamado 'cesta de frutas' no qual as crianças recebem cada uma o nome de uma fruta e devem formar pares quando o nome da fruta é chamada. Quando bem nova Tohru recebeu o nome *onigiri* no jogo e inocentemente ficou esperando ser chamada. Ao se ver sozinha, vitima da maldade das outras crianças, Tohru nota que apesar de delicioso, um *onigiri* jamais seria parte de uma cesta de frutas. Esse não-pertencer de Tohru dá o tom da série já que sua relação com os Sohmas é uma de não pertencimento, mas ao mesmo tempo de inclusão (ela não é vítima da maldição, mas é acolhida carinhosamente por todos os membros da família, mesmo os mais ariscos). Tohru, como muitas meninas e mulheres japonesas, sente-se como um bolinho de arroz numa cesta de frutas; e mais uma vez a engrenagem do cotidiano é mobilizada, ativando afetos na alma.

O capítulo 31 traz uma novidade para Tohru: Kagura, a primeira menina da família que aparece na casa. Kagura é na verdade o javali do zodíaco Chinês e, portanto pode abraçar os meninos da família. Apaixonada por Kyo desde criança, Kagura é uma menina com personalidade forte, decidida e hiperativa. É o *yang* para o *yin* de Tohru, e coloca mais uma vez a engrenagem cotidiana em funcionamento, pois representa a nova mulher japonesa, aquela que sonha em ser Ayumi Hamasaki.[111] Kagura sente que Kyo está apaixonado por Tohru e o pergunta se este já contou o segredo da família para a menina recebendo uma negativa como resposta. Ela decide, no caminho de volta à casa, manter o segredo em respeito a Kyo. Entretanto, quando estão quase chegando à casa, uma misteriosa figura andrógina surge na calçada. Kyo assusta-se e o reconhece como... mestre. Nesse momento o capítulo chega ao fim e a dúvida permanece no leitor: quem é esse 'mestre', o que ele está fazendo ali e o que isso significará para Kyo, Tohru e Kagura? O fio do capítulo é cortado e o desejo de saber quem esta pessoa é leva o leitor ao próximo capítulo no próximo número de *Hana to Yume*. Antes de encerrar completamente o capítulo, Natsuki Takaya ainda adiciona uma página com um desenho mais requintado de um personagem que nem apareceu no capítulo, mas que é muito querido pelos leitores: Momiji, o coelhinho do zodíaco Chinês. Neste desenho, a autora

---

[110] Bolinho de arroz japonês enrolado em algas
[111] A maior *pop-star* japonesa, conhecida por ser independente, compor suas próprias músicas e ser sensual e politizada. Ayumi é um fenômeno no Japão e é imitada por várias meninas e mulheres, em especial por sua luta contra o machismo japonês.

escreve um pequeno texto sobre roupas femininas e seu desejo por vestir roupas mais elaboradas como fazem seus personagens. É um último contato com os leitores, quase uma despedida. E também uma promessa de retorno para quem adquirir o número seguinte.

Cada saga em seu tempo, com personagens que são consumidos pelo tempo em reverberação com o modo romance das narrativas fictícias, assim funcionam os quadrinhos no Japão. Utilizando-se da engrenagem do cotidiano como maior motor dos afetos, o mangá abarca uma variedade de temas e representações imagéticas que não encontram igual *status* no ocidente. O mangá conta com personagens fortes e de identificação rápida como seus leitores por terem os mesmos dilemas e problemas que eles. Se nos quadrinhos estadunidenses e brasileiros mais populares o tempo é um elemento a ser eliminado, no mangá o tempo é visto como uma engrenagem a ser explorada na narrativa. O exemplo simples da sincronia entre o tempo real e o mês de Junho em *Fruits Basket* aponta para isso. A Máquina de Sheherazade tem características bem distintas no país do sol nascente.

5: O universo Mônica.

Onde a viajante visita o bairro do Limoeiro.

Identificado pelo nome de sua mais famosa personagem, o universo da Turma da Mônica é o universo fictício mais conhecido e difundido dos quadrinhos brasileiros. Germinando da mente e do trabalho de Mauricio de Sousa e seu estúdio, os quadrinhos da Turma da Mônica são um dos produtos culturais de massa mais consumidos no Brasil no que tange produtos gráficos impressos. Os gibis da Turma da Mônica bem como os demais produtos licenciados são centralizados pelos Estúdios Maurício de Sousa, que produz os conteúdos e coordena os licenciamentos dos produtos que contém os personagens. È possível se ter uma idéia do impacto da difusão e das vendas dos produtos através de uma entrevista dada por Maurício de Sousa ao sítio do jornal O Globo na internet, quando o desenhista declara, explicando as razões pelas quais os estúdios optaram pela Editora Panini a partir de janeiro de 2007,

> A cada ano a gente inventa, diz que vai se renovar, planeja resoluções, e às vezes a realidade permite isso. Com o contrato feito com a Panini, poderei ter mais quadrinhos, filmes e livros paradidáticos, com os personagens da Turma da Mônica ou não. E espero chegar, com os quadrinhos, a uma tiragem de três a 3,5 milhões de exemplares. Hoje estamos com dois a 2,5 milhões. (SOUSA, 2007, p.1)

Considerando que os quadrinhos são apenas uma parte das operações dos Estúdios Maurício, é possível ter uma idéia de como os sentidos ativados e os conteúdos proferidos nos gibis percolam através dos leitores, reativando a malha do imaginário em proporções significativas. É possível ver também, através de uma análise cuidadosa, o papel da Máquina de Sheherazade no funcionamento deste maquinário industrial-simbólico tão bem sucedido. Como visto, a Máquina de Sheherazade opera através da criação e manutenção de afetos positivos na dimensão imagética (através dos personagens, paisagens e elementos da linguagem quadrinística) e na dimensão narrativa (seqüência narrativa e corte) utilizando-se de distorções no tempo narrativo para a não-consumação dos personagens. Portanto, é através da observação dos quadrinhos em si que é possível observar essa máquina em ação.

A Turma da Mônica materializa-se principalmente nos gibis produzidos pelos Estúdios Maurício de Sousa e publicados atualmente pela Editora Panini. Com periodicidade mensal, são cinco os gibis considerados centrais à turma: Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento. Há um gibi chamado As Aventuras da Turma no Parque da Mônica[112], e recentemente iniciou-se a publicação do gibi da Turma da Mônica e Ronaldinho Gaúcho[113], cujo maior sucesso dá-se em quinze paises estrangeiros. Ambos também têm periodicidade mensal. Somam-se a estes gibis três almanaques de periodicidade mensal, que

---

[112] Este gibi contém estórias inéditas porém a primeira é sempre situada no parque da Mônica, parque temático com existência no mundo real. É um interessante cruzamento, visto que no universo fictício da turma, o parque também existe e a turminha o freqüenta nos fins de semana e feriados. Não há, nas estórias, qualquer problematização entre Mônica criança normal e Mônica homenageada em parque, colocando este gibi em um significativo limbo entre ficção e realidade.

[113] http://oglobo.globo.com/blogs/Gibizada/post.asp?cod_post=45615

contém republicações de estórias com mais de cinco anos de publicadas, critério esse de Maurício de Sousa. São ao todo dez gibis mensais com uma média de 68 páginas cada, exceto os almanaques e o gibi da Mônica, que contém 84 páginas. São todos no chamado formatinho, de 19 cm. de altura e 13,5 cm. de largura, tamanho fácil de manipular e guardar em pastas, bolsas ou mochilas escolares. Os preços[114] variam entre 2,90 reais para os gibis de 68 páginas e 3,90 reais para os de 84 páginas. Cada gibi contém um número diferente de estórias, variando entre seis e 14, com uma média de 11 estórias por número. Todas as edições terminam com o expediente gráfico do gibi e uma tirinha de um a quatro quadrinhos. As capas são, em geral, feitas com um desenho do personagem principal do gibi e não são necessariamente ligadas ao conteúdo do mesmo.

Mauricio de Sousa é um homem mergulhado nos quadrinhos desde muito jovem. É tão fundamental essa relação que por diversas vezes se autobiografou em quadrinhos, envolvendo a turma na própria narrativa. No especial *Mônica 35 anos*, é possível pescar da estória várias pistas do surgimento da Máquina de Sheherazade na obra de Mauricio. Ávido leitor de quadrinhos, Maurício aprendeu a ler através do suplemento juvenil do jornal *O Globo* (SOUSA, 2004a, p.24) e, em um momento significativo na estória, Maurício, através de seu alter-ego narrador, afirma "ele entrava nas histórias, sentindo-se com os próprios personagens" (SOUSA, 2004a, p.25). Essa é uma declaração clara de afetos positivos e também de como o háptico já estava envolvido na fruição dos quadrinhos, pois Maurício não apenas lia, ele entrava nas estórias. Presenteado com um lápis, cujo nome de batismo passa a ser Zé Rabisco, Maurício inicia um processo Spinozista de preservação de um afeto positivo; já não mais consome os quadrinhos apenas, mas passa a desenhá-los por amor à forma de narrar com imagens e texto. Desenvolvendo seu traço na infância e adolescência, Maurício de Sousa segue sua vida, formando-se em jornalismo e mudando-se de Mogi das Cruzes a São Paulo, empregando-se como repórter policial. Já na época, ele unia seus quadrinhos às reportagens, ilustrando-as. Em 1959 no Jornal Folha da Manhã, Maurício publica suas primeiras tirinhas com os personagens Franjinha e Bidú, parcialmente autobiográficos, pois eram lembranças de infância com o seu cachorrinho Cuíca.

Tragar inspiração de sua vida e seu cotidiano é uma das primeiras engrenagens do funcionamento da Máquina de Sheherazade no caso de Maurício de Sousa. Os afetos positivos guardados na memória de Maurício são uma base germinal dos personagens e situações nas estórias de turma da Mônica. A autobiografia de Maurício continua, mostrando as origens materiais dos personagens Cebolinha e Cascão, amigos de infância de seu irmão, Márcio de Sousa. Peculiaridades como a fala errada de Cebolinha e a aversão a banhos de Cascão tornam-se pontos fundamentais dos personagens que serão criados na década de sessenta. Porém, um momento muito significativo da autobiografia dá-se quando é explicada a origem do personagem Chico Bento.

---

[114] Janeiro de 2007

Chico Bento, um menino caipira do interior de São Paulo, foi criado baseado no próprio tio-avô de Maurício, mas o que é mais significativo na sua criação é o fato de suas peripécias serem contadas para Maurício através da fala de sua avó, dona Benedita, ou Vó Dita. A autobiografia também menciona os "causos" de Vô Toledo. Fica clara na autobiografia que a matriz narrativa de Mauricio é o "causo" ou a crônica, que tem nas palavras de Arthur da Távola uma definição ao mesmo tempo poética e precisa:

> É o samba da literatura. É ao mesmo tempo, a poesia, o ensaio, a crítica, o registro histórico, o factual, o apontamento, a filosofia, o flagrante, o miniconto, o retrato, o testemunho, a opinião, o depoimento, a análise, a interpretação, o humor. Tudo isso ela contém, a polivalente. Direta a simples como um samba. Profunda como a sinfonia. É compacta, rápida, direta, aguda, penetrante, instantânea (dissolve-se com o uso diário), biodegradável, sumindo sem poluir ou denegrir, oxalá perfume, saudade e algum brilho de vida no sorriso ou na lágrima do leitor. A literatura do jornal. O jornalismo da literatura. É a pausa de subjetividade, ao lado da objetividade da informação do restante do jornal. Um instante de reflexão, diante da opinião peremptória do editorial. (TÁVOLA, 2001)

A crônica reporta o cotidiano, porém utiliza uma linguagem menos denotativa. E também, a crônica vive paradoxalmente em um limbo, pois é ao mesmo tempo descartável e eterna. Descartável, pois vive na realidade material do jornal, das revistas e das publicações periódicas, sendo substituída no número seguinte por uma outra crônica; e é eterna, pois as reflexões e comentários nelas presentes eternizam-se no leitor, sendo levadas adiante pelos afetos positivos. Ao ler um gibi da turma da Mônica, a pessoa é apresentada a várias pequenas estórias que se baseiam em reflexões do cotidiano brasileiro e que contêm várias, senão todas, as características apontadas por Arthur da Távola em seu devaneio a respeito do formato da crônica. Portanto, é na reflexão a respeito da criação de Chico Bento que é possível ver o porquê do formato dos gibis de Mauricio de Sousa ser esse: escutando as reverberações de Vó Dita, Maurício cria pequenas crônicas a respeito do cotidiano dos seus personagens e de situações possíveis entre os brasileiros. Esse modo de fazer fica claro na edição comemorativa de 40 anos da turma da Mônica, onde a turma visita os Estúdios Maurício de Sousa e mostram aos leitores o processo de criação das estórias nos gibis. "Os roteiristas tiram as idéias do dia-a-dia, de uma conversa (...) os roteiristas lêem muito, pesquisam na internet... tudo é motivo pra uma boa idéia." (SOUSA, 2004b, p.18) A engrenagem 'cotidiano' da máquina é operada de modo eficaz no formato crônica, o que aproxima seus conteúdos de seus leitores visto que fazem parte da mesma comunidade discursiva e simbólica, possibilitando uma forte identificação entre leitores e eventos, possibilitando a criação de afetos da ordem positiva na possibilidade e um mergulho maior do leitor na realidade narrativa dos personagens.

Este ponto no trabalho dos estúdios é também um ponto de afunilamento do processo, onde a figura-autor Maurício se faz presente. Nenhuma das estórias produzidas no estúdio contém o nome de seus

roteiristas e todas as estórias precisam ser aprovadas pelo próprio Maurício. Esta prática de autoria industrial garante o *nome* Mauricio em todas as estórias, visando um controle de conteúdo e qualidade baseados no próprio Maurício. “Depois de prontas, todas as histórias vão ser lidas e avaliadas pelo Maurício [...] O Mauricio lê todas as histórias, uma por um, com todo carinho e dedicação.” (SOUSA, 2004b, p.21) É correto, então, assumir que todas as estórias têm um Maurício nelas, pois passam pelo crivo-filtro do “dono” da Turma. Várias impressões do cotidiano, de vários roteiristas, são então postas em crônicas em quadrinhos com os personagens da turma.

O cotidiano de Maurício está claramente presente não só nos personagens masculinos mas principalmente nos femininos. Criada em 1963, a personagem principal do universo de Maurício chama-se Mônica e é baseado na sua própria filha do primeiro casamento, Mônica, suas atitudes, roupas e comportamentos. O mesmo é válido para a filha Magali, e seu enorme apetite e Maria Cebolinha, baseada na filha Mariângela. Aliás, a família de Maurício acaba sempre nos quadrinhos como personagem, já que seus filhos do segundo casamento, Marina, Mauro (o Nimbus) e Mauricinho (o do Contra), também foram absorvidos na ficção. Este fator é mais uma polia do sistema de engrenagens cotidianas da máquina, visto que essa reverberação entre família do Mauricio e personagens aumenta ainda mais a intertextualidade entre ficção e real, humanizando o universo da turma. Além disso, essa permeabilidade entre real e fictício colabora na manutenção da zona cinza metatextual já que os personagens encontram seus pares no mundo real e realidade transbordando para os quadrinhos, possibilitando maiores encontros entre ficção e realidade. O próprio fato de haver uma família Sousa número um (pai, mãe e Mônica) e família Sousa dois (Maurício, Alice (esposa de Maurício na vida real), e Marina, Nimbus e do Contra) traz para o mesmo espaço uma impossibilidade temporal e permite a convivência de passado e presente em uma narrativa só, claro, sempre dentro de uma piscada de olhos para o leitor, que sabe a respeito da vida de Mauricio através das estórias em si.

5.1: Olhando a Turma

Sendo a Turma da Mônica um ente da linguagem dos quadrinhos, é essencial uma análise de suas efetuações gráfico-visuais, e, como esperado, as engrenagens da Máquina de Sheherazade operam de maneira eficaz. De acordo com Scott McCLOUD (2005, p.45), o cartum é um desenho que se afasta do realismo reduzindo os elementos gráficos a um mínimo de elementos que possam identificar um ente. “Quando abstraímos uma imagem através do cartum, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu “significado” essencial, um artista pode ampliar esses significado de uma forma impossível pra arte realista.” (McCLOUD, 2005, p.30) Por ser muito simplificado e reduzido aos elementos essenciais, o cartum adquire uma universalidade maior, pois há mais possibilidade de identificação entre pessoas e um cartum simples do que entre as pessoas e

um desenho hiper-realista, já que o segundo figura uma representação de um ser específico e não de um ser geral.

No caso da turma da Mônica é possível ver que Maurício de Sousa optou por uma figuração cartunesca para uma possibilidade de identificação aumentada. Na simplicidade das formas dos personagens e na representação simples do mundo, Maurício garante uma universalidade maior da leitura pois ao invés de figurar representações realistas e complexas da materialidade o autor opta por representações cartunescas, que jazem no denominador comum de todos os leitores. Os personagens principais têm o mesmo formato de corpo, não possuem dedos nos pés[115], e diferenciam-se principalmente pela recorrência de roupas e pequenos detalhes identificadores visuais. Esses elementos são estáticos e são parte da “mitologia” dos personagens. Portanto, apesar de ser possível ver Mônica ou Magali com outras roupas em eventos especiais ou em material licenciado, nos quadrinhos o retorno aos vestidinhos vermelhos e amarelos respectivamente é o esperado.

Dentro da lógica de produção de estúdio de Maurício de Sousa este é um ponto fundamental, já que a teoria de Hjelmslev garante a comunicação dos sentidos apesar da substância da expressão. Em outras palavras, quando se trabalha com vários desenhistas, é necessário manter uma forma bem delineada para que as várias substâncias produzidas com aquela mesma forma sejam coerentes e produzam afetos positivos. Ou seja, qualquer desenhista, independente das características de seus traços, irá trabalhar com a mesma série de figuras que formarão o personagem. Por isso, cada estória da Mônica pode ter pequenas diferenças como uma Mônica um pouco mais estreita ou redondinha, mas será sempre Mônica, pois tem o vestidinho vermelho, as duas semi-elipses expressando o conceito dentões, os mesmos traços de nanquim expressando o cabelo, os mesmos três fiapinhos pretos representando a franjinha, etc. Cebolinha sempre terá os cinco fios de cabelo, Cascão e seu cabelo borrado, Magali e seus seis fiapos atrás, entre outros exemplos. Um elemento adicional e significativo é a tendência ao arredondamento, o que fica claro inclusive historicamente, já que a turma começa mais pontuda e angulosa e gradualmente vai tornando-se mais arredondada, ativando sentidos de ‘fofura’ e consequentemente ‘conforto’, ambos positivos. Essa tendência pode ter como fator uma reverberação nipônica no trabalho e na vida de Maurício, cuja segunda esposa é de origem japonesa. Além do mais, o modelo de produção dos estúdios Mauricio é semelhante ao modo de produção dos estúdios de mangás. Em uma lógica de produção industrial, com dez gibis produzido por mês, sendo todos os trabalhos são feitos à mão, a lógica da forma autoritária é, então, tanto para Mauricio como para o mangá uma garantia da produção e coerência de seus respectivos universos. Coerência essa que produz um afeto positivo nos leitores, principalmente os mais jovens, que retornam

[115] Há exceções como Cebolinha (que tem dedos, mas vive de sapatos cujos formatos são os mesmos dos pés dos outros personagens) e Chico Bento, que, por ser caipira vive de pé no chão, razão pela qual a representação dos dedos dos pés é fundamental na sua diferenciação dos outros personagens.

através do afeto adquirido para lerem mais e mais estórias daqueles personagens de sempre, pois como lembra Espinosa na proposição XXXVIII, "tudo o que imaginamos que conduz à alegria, esforçar-nos-emos por fazer de modo a que se produza." (ESPINOSA, 2000, p.297) E, no caso da Máquina de Sheherazade, esse esforço para o leitor é o de consumir as próximas estórias, no próximo gibi, mantendo os estúdios funcionando e o Maurício trabalhando. Levando Espinosa à sua linha de fuga, encontra-se o capitalismo como solo desta operação maquínica já que como visto anteriormente, um afeto por um objeto pode ser reativado em outro quando este outro contém traços semelhantes aos traços do primeiro objeto de afeto. É essa a transferência de afetos para os objetos licenciados: encontrando os traços nos objetos licenciados (no caso, os personagens através das figuras que os compõem), a alma toma-se de afeto por estes objetos segundos. E as vendas se dão. E o estúdio se mantém; a máquina se alimenta de sua própria operação; é o óleo do afeto azeitando as engrenagens. E as noites seguintes são garantidas.

5.2: O monstruosamente enorme Bairro do Limoeiro

As paisagens construídas no universo fictício da turma da Mônica são figurações cartunescas com o mesmo nível de abstração dos personagens que lá habitam, tanto na sua figuração como substância de expressão quanto como sua construção formal do conteúdo. Da mesma forma que ocorre com os personagens, há a subtração de elementos visuais realistas como processo de figuração.

A ação das estórias da Turma da Mônica se passa principalmente no bairro fictício do Limoeiro. Porém, há um primeiro estranhamento, já que o bairro do Limoeiro figurado utiliza-se de todo um imaginário de cidade do interior em algumas estórias e bairro de metrópole em outras. A presença de uma conurbação é algo variável, colocando cada estória em uma geografia que é reatualizada a cada narrativa. Esta reatualização se dá de forma palimpsesta, já que cada "causo" é um "causo", e todos juntos formam a massa dismorfe do conceito de "bairro do Limoeiro". Esta é uma estratégia de preservação da máquina, pois generaliza e amplifica as possibilidades de leitura de cada estória, visto que não há uma necessidade narrativa de manutenção de cartografias fixas. Esse caráter indistinto do bairro do Limoeiro abraça então qualquer possibilidade do imaginário pulsante, vivo e criador, radical de Cornelius Castoriadis. E os instrumentos para estas construções fantásticas estão à disposição, dentro das infinitas combinações das figuras segundo Hjelmslev. O bairro do Limoeiro pode ser todo e qualquer bairro, pois opera com os símbolos genéricos, por exemplo, "casa". Por ser cartunesca, a figuração da representação de casa tem a possibilidade de lançar-se no repertorio do imaginário humano de forma eficaz, gerando os afetos positivos quando ativa a memória da alma. Porém, o universo fictício da Mônica opera em outros lugares praticados. Há uma turma mais urbana, de adolescentes: a turma da Tina. Há uma turma da roça, e também na mata (Chico Bento e Papa-Capim/Jotalhão). Há estórias do Astronauta no espaço sideral fantástico, mas também com uma conexão com uma cidadezinha no Brasil. As estórias ocorrem também

no cemitério e na vida além-túmulo (turma do Penadinho) e na pré-história, que é o caso do Piteco e do Horácio. Além do mais, não há qualquer barreira que os impeçam de interagir, provando ser um grande universo só, atualizando-se sempre de forma palimpsesta tal, que não cabe a pergunta "como é mesmo o universo da Mônica?". Em um jogo de cintura da narrativa de Maurício de Sousa, nota-se que esse descaso por uma relação de fixação de símbolos, em especial os de figuração espacial, é uma estratégia de reatualização constante, pois consistência torna-se um valor irrelevante na leitura e fruição dessas narrativas. Mais além, pode ser visto que essa dismorfia espacial permite a absorção de quaisquer outras narrativas dentro do espaço do Bairro do Limoeiro, aumentando a possibilidade de tecelagem da Máquina de Sheherazade. Se for necessário, o bairro do Limoeiro pode ter uma mesquita, uma entrega de pizza, um museu, uma loja do Clodovil, e o que quer que a imaginação radical dos roteiristas-engrenagens precisar construir.

Há um elemento adicional da figuração no universo da Turma da Mônica que também foge radicalmente à percepção háptica da realidade física: as cores, tanto dos personagens quanto das paisagens construídas. As cores não são fixas, e podem variar até mesmo de container pra container, com exceção de algumas cores fixas. "É o colorista quem vai escolher a cor dos cenários e dos personagens secundários! Os personagens principais já têm as suas cores definidas!" (SOUSA, 2004b, p.37) A redundância de apresentação da coloração dos personagens principais é mais um reforço à idéia de permanência e continuidade, apesar do mundo que os cerca ser fluido e maleável. A cor tem uma relevância tão forte que chega a ser um dos entes presentes no enredo das estórias, em especial as que participam do código de leitura metatextual.

5.3: Os afetos da narrativa

Como visto na discussão a respeito dos elementos que constituem uma narrativa de acordo com Roland Barthes, um dos fios principais da corda que é cortada por Sheherazade é o enredo da narrativa que está sendo contada ou mostrada. No caso dos gibis da Turma da Mônica, o que é "cortado" pertence a um outro escopo, pois não são afetos causados no corte de uma narrativa específica (uma estória que é interrompida para continuar no número seguinte do gibi). O que se tem são coleções de pequenas crônicas e a alma é afetada por estas diversas pequenas narrativas. O desejo da alma Spinozista é o de preservar aquilo que a afeta positivamente e quer experimentar o próximo número do gibi para ter mais "pequenas crônicas" que a afetem. Aquele que lê tem também uma outra garantia na sua busca por mais gibis que o afetem positivamente: a redundância como garantia de reconhecimento e confirmação. De acordo com ECO (1976, p.239-279), o personagem-mito não pode ser consumido, ou seja, não pode ser afetado pelo

passar do tempo. Maurício de Sousa utiliza-se desta engrenagem do personagem não-consumível[116] para garantir a repetição, tanto das figurações visuais dos personagens, de seus tipos psicológicos básicos, e de um nível básico de coerência de continuidade hierárquica. A Mônica será sempre representada com suas figuras básicas: os dentões, o cabelo estriado, o vestido vermelho, os olhos enormes, etc. Sua força será sempre mantida, mesmo quando não for um enfoque do enredo da narrativa; seu companheiro será sempre um coelho azul. A alma toma-se de afetos positivos por quaisquer traços que forem o seu caso, e reconhecerá no próximo gibi aquilo que a afeta.

Uma outra engrenagem do sistema de enredo da narrativa é a presença constante de um cotidiano realista fantástico em sincronia com o imaginário brasileiro e com operações do realismo fantástico latino-americano. Uma estória no universo da Turma da Mônica parte principalmente das experiências de cotidiano, o que mostra o formato da crônica como sendo o gênero dos quadrinhos de Maurício. A Turma mora em um bairro fictício, mas este contém todas as possibilidades que o imaginário radical permite. A maior parte das estórias analisadas para a presente pesquisa[117] mostra um calcamento direto em ações do cotidiano, situadas ou não em cenários realistas: afazeres domésticos, brincadeiras infantis, integração do deficiente físico, animais de estimação, resolução de conflitos, banho diário, medos causados por estórias e filmes, e dificuldades financeiras são alguns dos fios narrativos que servem como módulo-1 da engrenagem. (APÊNDICE A, FIGURA 9) Cada estória conta então com um grau de fantasia e absurdo de acordo com a construção do roteirista. Há estórias de graus variados, indo de completos absurdos surreais similares aos delírios de Luis Buñel no cinema a estórias completamente realistas, quase naturalistas. O grau máximo do fantástico nas estórias da Turma da Mônica se dá, entretanto, no pulo por cima do quarto muro: o fantástico levado ao extremo tão radical que a fantasia encontra o nosso mundo concreto: a metatextualidade.

5.4: A metatextualidade para a não-consumação dos personagens

Para impedir os personagens de serem consumidos pelo tempo já que estes mesmos personagens agem, e agindo, portanto envelheceriam, a narrativa das estórias do universo da turma da Mônica extrapola a barreira da textualidade, utilizando-se da intertextualidade e da metatextualidade[118]. Pesquisando um corpus de 56 gibis diferentes da turma da Mônica, foi possível constatar a incidência de estórias que utilizam da metatextualidade para sabotar a idéia de tempo. (APÊNDICE C)

---

[116] Já que uma outra engrenagem temporal possível da Máquina de Sheherazade, a da personagem que se permite consumir, envelhecer e porventura morrer, também se apresenta como possibilidade de evolução narrativa.
[117] Este é um adiantamento do tema do próximo sub-capitulo onde são discutidos os resultados da analise do corpus.
[118] Estes conceitos são usados tendo como guia o trabalho de Yves REUTER (2002, p.170-174) onde este autor diferencia a metatextualidade como sendo um texto que refere-se a outro texto e a si mesmo como externo enquanto a intertextualidade joga traços de um texto em outro como *citação, plágio ou alusão.*

Para integrar a categoria "estória metatextual" a narrativa deveria conter qualquer uma ou uma combinação de quaisquer das seguintes características: inclusão de Maurício de Sousa ou qualquer integrante de sua família ou estúdio, conversa direta dos personagens com o leitor, ou alusões visuais ou de texto à condição dos personagens habitarem o mundo das histórias em quadrinhos. (APÊNDICE A, FIGURA 10) Nota-se que tal distinção é essencial, pois há ocasiões em que a linguagem dos quadrinhos é utilizada apenas em sua presença diegética (ou seja, os códigos lingüísticos dos quadrinhos existem apenas no processo comunicativo entre leitor e estória) e há outras em que há uma subversão de tal código e os personagens têm acesso às visualizações dos códigos como objetos reais e sólidos. É interessante perceber que a tabela de anotações mostra que quase todo gibi contém pelo menos uma história onde a metatextualidade está presente e operando. Tal estratégia da máquina anula o tempo em quase todo o gibi, permitindo com que os personagens não precisem envelhecer jamais.

É comum também ver estórias da Turma da Mônica fazerem conexões com outros mundos fictícios dos quadrinhos e com o mundo real, experimentado pelo leitor do gibi. [119]. Esta ação, ao contrário do que poderia aparentar, não rebita o universo ficcional no mundo real obrigando à temporalidade um aparecimento em cena. Pelo contrário, ao colocar em cena ou em citações alguns elementos reais do diacrônico (várias personalidades da televisão, dos gibis, da música pop e do cinema em suas respectivas épocas) em um universo atemporal, a narrativa de Mauricio de Sousa amplifica ainda mais a idéia de vazio temporal, onde a turma, paralisada no tempo, recebe elementos do aqui-e-agora vividos no "mundo real". Este vazio temporal é também um dos principais fatores da turma da Mônica ainda não ter sido mandada à escola ainda[120] e nas entrevistas dadas por Mauricio nas edições comemorativas da Mônica há sempre uma referência à ida da turma à escola, porém até hoje nos gibis, tal fato ainda não ocorreu. Pode-se especular que tal mudança causaria uma aceleração temporal e de consumação dos personagens que seria problemática, visto que a turminha teria que passar de ano e, consequentemente, envelhecer.

Ao fim é possível ver que no caso dos quadrinhos brasileiros mais consumidos no Brasil, a Turma da Mônica, a Máquina de Sheherazade opera com as engrenagens do cartum simplificado, dos personagens formados por tipos simples, da narrativa de um cotidiano realista-fantástico, no formato crônica. A estratégia da máquina para a não-consumação dos personagens é a da metatextualidade, que permite com que os personagens conheçam sua situação de personagens, solucionando assim a questão do passar do tempo. A produção serial em formato de indústria/fábrica dos estúdios e seu filtro criativo, Maurício de Sousa como função-autor, é o operador não fictício deste universo. Os diversos afetos positivos dos

[119] O "mundo real" é figurado dentro dos parâmetros estéticos dos estúdios e inserido como personagem do universo da turma.
[120] E paradoxalmente todos eles lêem e escrevem, além de terem um enorme conhecimento a respeito de qualquer área do conhecimento a critério do roteirista de cada estória em si.

leitores são transferidos aos objetos licenciados que operam em constelação com os gibis. E a máquina consegue sobreviver uma noite a mais.

6: O Retorno ao Lar
Onde a viajante chega e vai descansar, pensando em tudo que a transformou

O bom filho a casa torna. Eis um clichê eficaz para a parte final da jornada pelo multiverso das histórias em quadrinhos contemporâneas. Ao viajar pelo seu território proposto, as formas mais populares e comercialmente bem sucedidas de histórias em quadrinhos de três comunidades discursivas distintas, a viajante pôde flanar por algo muito mais complexo escondido por trás da aparente simplicidade do gibi. No processo, o personagem conceitual da viajante trouxe à tona um outro objeto conceitual que opera silenciosa e discretamente por trás do sucesso comercial das práticas dos quadrinhos observados: a Máquina de Sheherazade.

Escolhida por ser mulher e também Árabe, Sheherazade nomeia um fazer maquínico de fluxos e cortes, operando através do afeto e do desejo frustrado para manter-se vivo por mais uma noite, garantindo então sua sobrevivência. Ao observar a máquina mais atentamente através da teoria filosófica de Gilles Deleuze e Felix Guattari, a viajante permitiu à pesquisa o aprofundamento conceitual a fim de esclarecer quais engrenagens atuam nos indivíduos quando da leitura de suas revistas de histórias em quadrinhos, ou HQ's.

Para tal tarefa, a viajante mostrou à pesquisa a necessidade do preparo, antes de qualquer jornada. Portanto, foi buscar em velhos capitães e navegadores o seu compasso, sua bússola e seus mapas. De Louis Hjelmslev, trouxe a teoria semiótica dos quatro planos, onde encontrou os mecanismos que permitem com que as imagens construam e sejam construídas pelos sentidos re-ativados. Estes mecanismos a viajante colocou à disposição da imaginação radical defendida por Cornelius Castoriadis. Juntos, o poder da imaginação em criar o novo e os instrumentos semióticos para construir os sentidos são capazes de produzir fluxos narrativos em imagens. Estes fluxos ocupam territórios e nomadicamente a viajante foi buscar em Michel de Certeau e Michel Maffesoli as direções por onde esta territorialização da folha de papel se dá.

Com o espaço da folha ocupada é possível para o objeto 'história em quadrinhos' afetar a alma do individuo que a consome. Baruch de Espinosa foi convidado para ajudar a refletir sobre esses afetos. Nessa reflexão ou devaneio, a viajante atingiu o âmago da Máquina de Sheherazade: a 'gasolina' que faz mover as engrenagens é o afeto da alma pelo que a afeta positivamente e a conseqüente vontade de fazer perdurar aquilo que lhe agrada. As engrenagens discursivas da máquina buscam esse afetar para poder fazer acontecer o perdurar. Logo, garante sua sobrevivência por mais uma noite (ou seja, até o próximo número do gibi) aquelas histórias que fazem amar. Mas, há uma outra engrenagem que mexe com o afeto:

o corte brusco no momento ápice da estória. É esse momento de ritornelo que faz com que o desejo seja frustrado, e que só possa ser recuperado e vivido na noite seguinte.

As engrenagens da máquina na narrativa são instrumentos que a viajante buscou principalmente em Roland Barthes: os personagens e suas figurações psicológicas e gráficas, as paisagens onde se dão as estórias, a sucessão de eventos e suas catálises, e o momento do corte onde o fruir é substituído pela frustração, mas com a garantia de continuação na noite seguinte. Tudo isso ocorrendo dentro da forma única de se tratar o tempo nos quadrinhos: o espaço É o tempo, afinal o consecutivo justaposto, nos quadrinhos, é sinônimo do causal e do desenvolvimento narrativo da estória. De posse de toda essa bagagem, a viajante foi explorar três universos distintos do fazer quadrinhos.

Nos Estados Unidos encontrou não apenas a história das histórias em quadrinhos mas também a forma mais rizomática deste fazer. Não havendo linha-mestra narrativa, todas as histórias são possíveis, nem que seja necessário criarem-se universos paralelos em quantidade industrial. Em uma indústria onde qualquer um pode encontrar qualquer produto, não há uma história oficial do universo: tudo é possível, bastando escrever a estória. Repartindo um mesmo multiverso, todos os personagens podem encontrar-se e todos podem ser destruídos durante uma crise. A predominância do tropo dos super-heróis é explicada e nossa viajante pôde concentrar-se em uma heroína símbolo deste fazer estadunidense: Donna Troy e suas milhares de histórias, todas verdadeiras e falsas ao mesmo tempo.

Saindo deste fazer rizomático, a viajante foi para o outro lado do mundo presenciar um fazer quase que oposto ao estadunidense: o mangá japonês. Cria de sua própria história, os quadrinhos japoneses têm engrenagens diferentes operando de maneiras também muito diferentes. A viajante observou um foco no cotidiano e na paisagem, com representações gráficas muito próprias ao gesto japonês e sua importância social. Em uma cultura onde o escrever mistura-se ao desenhar, os sentidos e afetos agem de maneiras próprias. Não há a saga interminável e os personagens duram o quanto devem durar no modelo segmento de reta, onde as estórias têm um começo e um fim determinados, tão diferente do rizoma dos EUA. O insularismo nipônico garantiu ao mangá uma história e uma prática bem distintas do fazer estadunidense.

Na sua última parada, a viajante descobre uma turma hegemônica no Brasil: a turma da Mônica. Sendo turma, todos podem participar: do cego (Dorinha) à fofoqueira-pequena-drag-queen (Denise). Todo brasileiro pode se ver nessa turma, que aparece numa construção também peculiar à sua cultura: a forma da crônica. São pequenas estórias que têm como ponto de partida o cotidiano e que vão em linha de fuga ao absurdo. Focando no gigantesco Bairro do Limoeiro, que é tão grande quanto a imaginação dos autores e leitores, a Turma da Mônica é um espaço aberto para todas as possibilidades, visto que é sabido tanto pelo leitor quanto pelos personagens que tudo aquilo é uma farsa: são todos personagens de gibi e eles sabem

disso. Esse descolamento da diegese permite que tudo possa acontecer, e cada crônica, cada ponto geométrico narrativo, independe de todos os outros tendo apenas as reverberações da memória como linha de união.

A mesma máquina, a Máquina de Sheherazade, age de maneiras distintas em três fazeres tão distantes, porém todos buscam o mesmo objetivo: sobreviver a mais uma noite. A noção de Máquina de Sheherazade pode ser intuída em vários objetos que usam a narrativa seriada como modo operacional. A viajante retorna ao lar certa de que foi transformada, pois onde antes havia curiosidade agora há noções fortes.

A viajante pensa em seriamente procurar um doutor para que possa curar-se de uma dúvida que surgiu, qual doença tropical, durante o trajeto da viagem: seria a Máquina de Sheherazade uma exclusividade do fazer da ficção, ou seria ela algo muito mais espalhado no fazer humano. Porém, apenas uma viagem de doutoramento poderá responder essa questão. Mas, isso fica para a próxima noite, se assim o sultão e Alá permitirem...

Apêndice A

Onde a viajante coloca as imagens que irão reforçar aquilo que diz
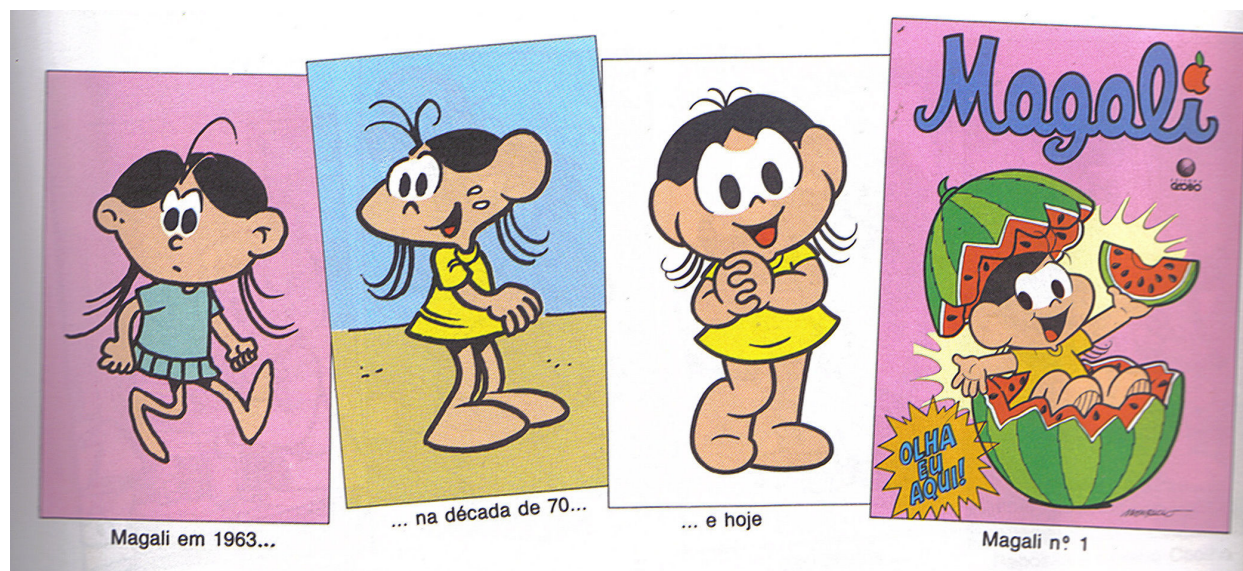
FIGURA 1 – A forma da expressão, apesar das diferenças, continua em semiose com a forma do conteúdo, pois as figuras que constituem a "Magali" são mantidas: três traços para cada lado do cabelo, o vestidinho amarelo e a franjinha também com três fios.
FONTE – Maurício 30 anos, 2004, p.9
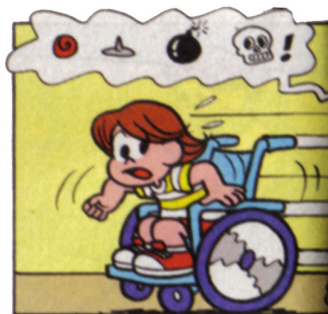
FIGURA 2 – A imagem gráfica de desenhos substitui as ofensas neste quadrinho onde Luca é xingado por representarem, para a comunidade leitora brasileira, elementos negativos (prego, bomba, caveira). O leitor consegue 'ouvir' palavrões altos devido à exclamação no final.
FONTE – Mônica, n.245, p.22
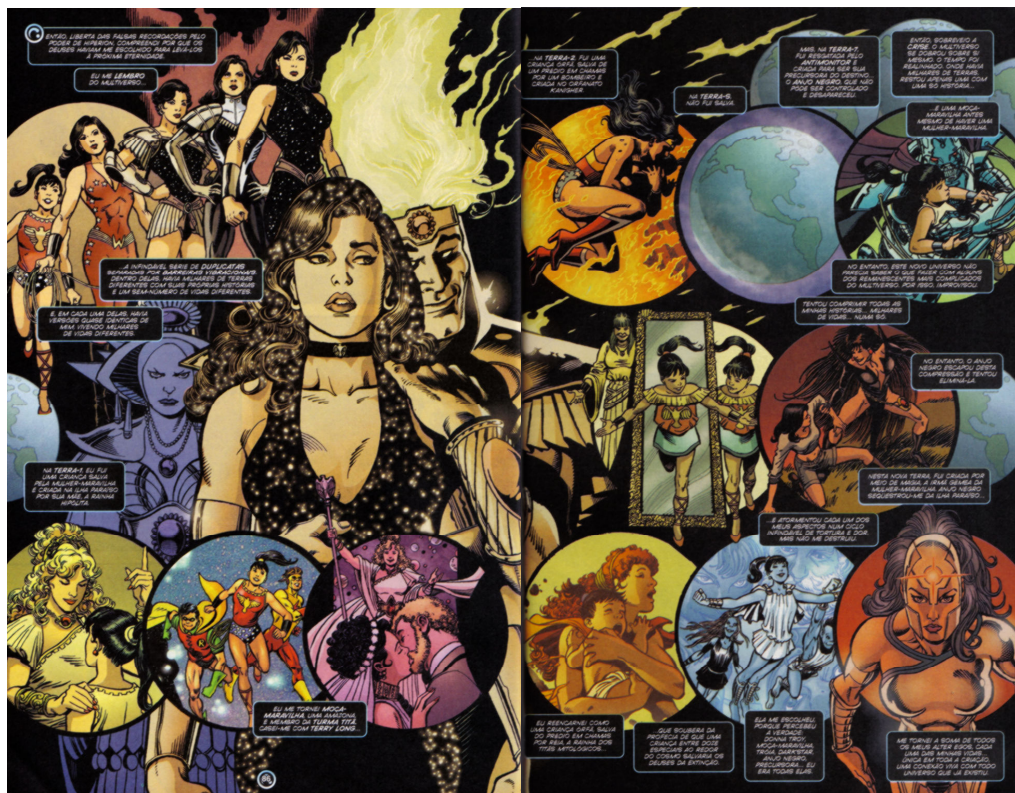
FIGURA 3 – A história de Donna Troy por ela mesma. Suas várias versões são mostradas em círculos e não quadros pois Donna agora "vê" sua(s) vida(s) como sendo a(s) vida(s) das terras paralelas.
FONTE – Superman & Batman, n.16, p. 86-87.

FIGURA 4 – Donna Troy nota que algo está errado no universo DC, ao fim de *O Retorno de Donna Troy* e sai atrás de seus amigos para combaterem Alexander Luthor juntos. Primeiro, vai de encontro a Hal Jordan, o Lanterna Verde, e seu primo, Onda Aérea. Após essa aventura, parte para buscar os Renegados. E assim foi Donna, em várias estórias do universo DC, buscando soldados para sua batalha.
FONTE – Superman & Batman, n.16, p.96 / Novos Titãs, n.48, p.44 / Novos Titãs, n.51, p.22
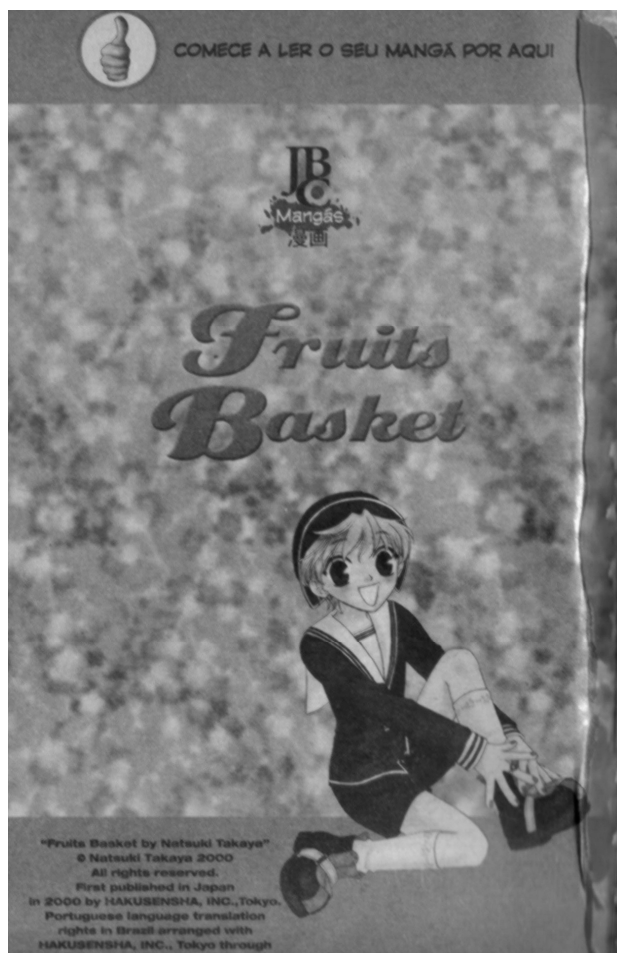
FIGURA 5 – A primeira página do mangá no Brasil em geral carrega um recado, como o visto no topo dessa página de *Fruits Basket*. "Comece a ler o seu mangá por aqui". Nota-se que a cola da revista está situada à direita, como nos mangás publicados no Japão.
FONTE – Fruits Basket, n.6, p.1

FIGURA 6 – Tohru Honda, a heroína de *Fruits Basket*, é a típica heroína do mangá feminino. Bonita, delicada e centralizadora de todos os fios da narrativa.
FONTE – Fruits Basket, n.6, p.5

FIGURA 7 – Tohru e o cotidiano em Tokyo: chuvas de Junho. A autora faz o seu Ultra-especial nada importante no. 1 abaixo da primeira imagem do mangá e cria um clima de cumplicidade com o leitor.
FONTE – Fruits Basket, n.6, p. 6
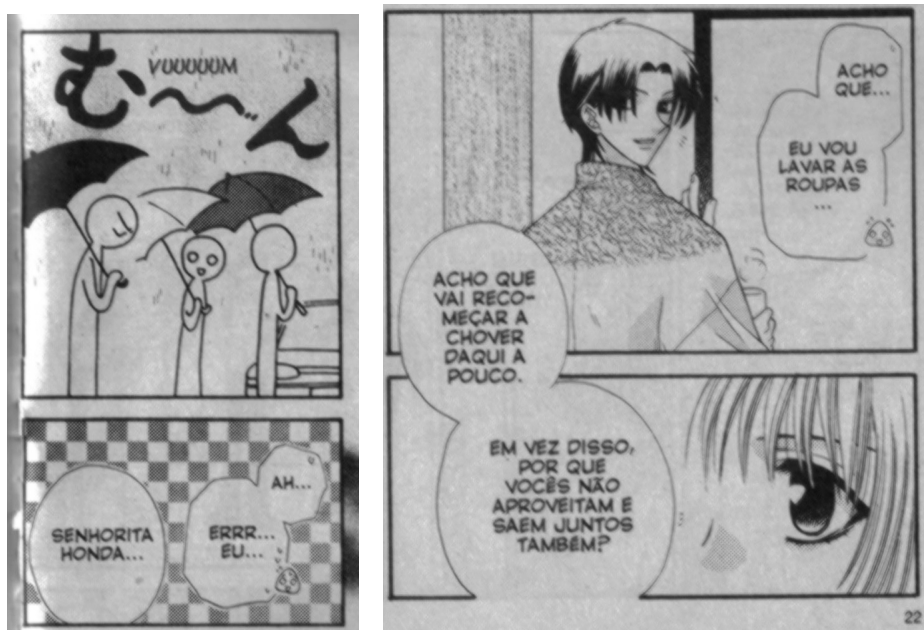
FIGURA 8 – O uso dos hiper-deformados como elemento dinâmico de humor além de construtor de personalidade. Tohru é representada por um *onigiri* quando fala de fora do container.
FONTE – Fruits Basket, n.6, p.8 / Fruits Basket, n.6, p.22

FIGURA 9 – Pequenas redundâncias do cotidiano fantástico da Turma da Mônica. Notam-se os diversos elementos que constituem cada uma das personagens e suas características psicológicas. Reforça-se ao final a idéia de que Magali é comilona, Marina é ligada às artes e Mônica uma garota normal. Sempre com as mesmas roupas, as meninas exploram o Bairro do Limão.
FONTE – Magali, n.388, p.66 / Magali, n.382, p.66

FIGURA 10 – Alguns exemplos de meta-textualidade na Turma da Mônica.

1º caso – Seu Juca sabe que a história de sua vida é representada nos gibis da Mônica que são publicados no universo da Turma da Mônica.

2º caso – A turma sabe que são personagens de quadrinhos e celebram esse fato com naturalidade, pois Cebolinha mais uma vez fará sete anos de idade. O comentário de Magali é uma piscadela de olhos para o leitor.

FONTE – Revista Parque da Mônica, n.143, p.8 / Cebolinha, n.244, p.3
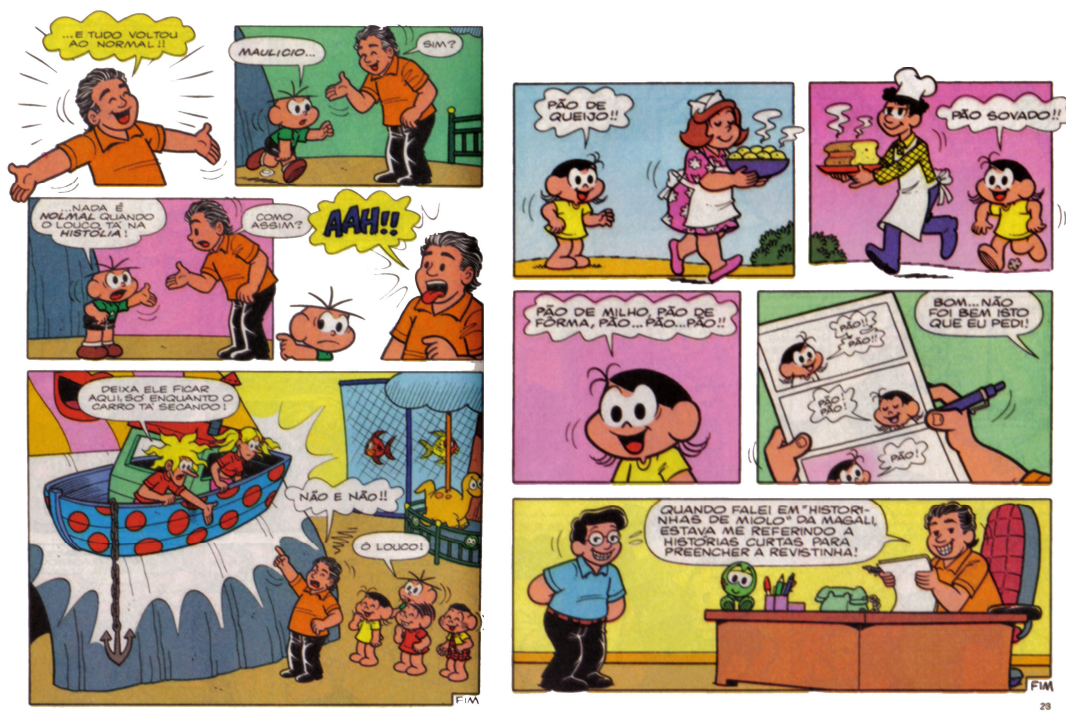
FIGURA 10 – mais exemplos de metatextualidade

3º caso – Maurício interage com a turma no Parque da Mônica, um limbo entre real e imaginário, habitado por seres "do mundo real" e "do mundo ficcional."

4º caso – A diegese está em abismo pois temos uma estória que mostra uma outra estória no seu fazer. Aqui, Maurício é um personagem de si mesmo sendo o editor da estória da Magali. O próprio roteirista se coloca na estória.

FONTE – Revista Parque da Mônica, n.154, p.22 / Magali, n.390, p.23

Apêndice B

Onde a viajante desfaz o tapete narrativo que envolve Donna Troy e outros heróis.

Superman & Batman 16 Obs: 2 meses para Crise Infinita. Ligação com Vilões Unidos.	
Vingança Máxima! Capítulo seis: super-homens & homens-morcego	Super-Homem e Batman enfrentam diversas versões de vários personagens da DC Comics, todos de terras paralelas. Descobre-se que as aventuras vividas nos cinco capítulos anteriores são frutos de uma brincadeira entre Bat-mirim e Sr. Mxzyptlk, inimigos caricaturais dos heróis. Explicação de um container dúbio de uma estória anterior do super-homem (Lex Luthor mencionando uma crise por vir) além da existência das várias Supergirls nos anos anteriores. Clara menção da não participação de ambos personagens caricaturais e de Darkseid na referida crise. Nomes como Capuz Vermelho são jogados, fazendo Batman suspeitar de algo. Container final: Super-Homem e Batman refletindo sobre a experiência enquanto Mxzyptlk e Darkseid discutem o horror que será esta nova crise.
As Novas Aventuras da Super Girl em: Poder. Capítulo um: SJA	Uma das acima mencionadas Supergirls (a que atualmente seria a principal) recapitula sua origem enquanto conversa com Sideral. Há uma luta entre um vilão clássico (Solomon Grundy) e a SJA (heróis originalmente da Terra-2). Poderosa (a Supergirl da Terra-2 originalmente) enlouquece quando está na presença da Supergirl pois são a mesma pessoa. Descobre-se que Poderosa não foi reescrita na Crise nas Infinitas Terras, portanto as reações de loucura são explicadas. Procurando saber mais de sua origem, Supergirl vai à casa dos pais do Super-Homem, onde tem uma surpresa. Container final: Superboy ameaçando fisicamente Supergirl caso ela não vá embora.
Em Busca de Luz: parte um: o nome dele também é meu.	Arqueiro Verde e Raio Negro procuram o vilão Doutor Luz (elevado à condição de grande ameaça a partir da mini-série *Crise de Identidade*, onde é revelado que ele havia estuprado Sue Dibny, esposa do Homem-Elástico). Doutor Luz procura vingar-se de ter sofrido uma lavagem cerebral pelos heróis, o que o transformara em um perfeito idiota. Este vilão vai atrás da nova Doutora Luz (criada durante a Crise nas Infinitas Terras) e além de quase mata-la, rouba seus poderes. No hospital, Arqueiro e Raio são surpreendidos por uma armadilha. Container final: Ambos são atacados e desmaiam e surgem o Mestre dos Espelhos e Nevasca
O Retorno de Donna Troy: capitulo quatro: Uma Profecia Soturna	Em uma batalha épica, os deuses gregos explicam a Donna Troy a sua verdadeira origem: no multiverso, sua versão da Terra-7 foi salva pelo Anti-monitor (da Crise nas Infinitas Terras) para ser a contrapartida da Precursora salva pelo Monitor. Quando houve a compressão de todos os personagens em suas novas versões do universo único, a Donna Troy da Terra-7 não foi incorporada, tornando-se uma algoz de Donna Troy, fazendo-a reviver cada uma de suas infinitas vidas, uma a uma, matando-a e a fazendo reviver. Ao fim da batalha, os deuses gregos partem para um outro plano de existência e Donna retorna à terra com seus amigos e companheiros de luta. Container final: Donna Troy, horrorizada, vê que a realidade está toda errada: “vejo o fim de tudo, vindo muito rapidamente. E é terrível. É muito...é demais! Eu preciso de ajuda.” Caixa de comentário: continua em Crise Infinita.
LJA: Liga da Justiça 47 Obs: 2 meses para Crise Infinita. Ligação com Projeto OMAC.	
Crise de Consciência: parte três	O vilão Despero desliga a lavagem cerebral que vários vilões sofreram nas mãos da Liga da Justiça. Os vilões retornam à ativa e, com suas lembranças de volta, atacam os entes queridos da liga. Os heróis conseguem a muito custo salvar seus amados e ao final, com os vilões derrotados, Super-Homem (que originalmente não sabia das lavagens cerebrais) pergunta o que fazer com os vilões agora. Container final: a liga, retomando um container importante de *Crise de Identidade*, diz: Votamos!
Crise de Consciência: parte quatro	Despero luta contra Ájax, o Marciano. É salvo por Aquaman, mas Despero volta a atacar. Zatanna e Supergirl encontram a Mulher-Maravilha na Ilha das Amazonas. O voto continua sendo o assunto. Batman retorna ao quartel da Liga junto com Mulher-Gato, mas a ataca. Container final: Aquaman, Ájax e Batman controlados por Despero que diz: “que o jogo comece”. Quadro de comentário: ‘ A seguir: Liga vs. Liga!”

Buscas	A SJA (heróis da era de ouro) acompanha o julgamento de um dos seus membros por um crime de guerra. Vários heróis são mostrados em suas vidas, porém ligados ao julgamento. Metamorfo e Fogo trazem notícias de mortes de heróis. Homem-Hora comenta o desaparecimento de vários heróis mágicos e é contatado por um espírito chamado Nabu. Os heróis no tribunal são atacados por ciborgues chamados OMAC, frutos de um erro de Batman em uma mini-série prelúdio da Crise Infinita. Poderosa junta-se a Fogo e Metamorfo para investigar as mortes referidas pelos dois. Container final: Esmaga-Átomo (o herói julgado) é contatado na prisão por Amanda Waller (personagem antiga, líder do esquadrão suicida, um grupo de vilões em missões para o governo estadunidense) com uma proposta.
Guerra de Gangues: capítulo cinco.	Professor Zoom, arquiinimigo do Flash, é revelado como sendo o grande manipulador de todos os vilões que enfrentam a si mesmos e ao Flash nessa guerra de gangues. São explicadas várias incoerências temporais que assolavam as narrativas do Flash por vários anos como sendo resultados desta uma briga entre Flash e Zoom. Quando o Flash encontra-se à beira da derrota uma surpresa acontece: Container final: Barry Allen, o Flash que morreu durante a *Crise nas Infinitas Terras,* inexplicavelmente aparece vivo e pronto para lutar contra os vilões.
Superman & Batman 17 Obs: 1 mês para Crise Infinita. Ligação com Projeto OMAC.	
O Superman é fraco!	Estória em que dois meninos em uma escola discutem qual dos heróis é o melhor. Clima delicado e infantil. Clark Kent visita a escola e conversa com os alunos a respeito dos deveres, perigos e ética dos superheróis. Um menino árabe divaga a respeito de ser um imigrante, longe de seu povo. Os meninos ficam encantados com a visão de Super-Homem voando perto da escola. Container final: os dois meninos e uma coleguinha olhando Super-Homem voando e comentando o quanto aquilo é ‘maneiro’.
As novas aventuras da Supergirl em Poder. Capítulo dois: Novos Titãs	Supergirl e Superboy lutam violentamente. Supergirl quebra, mas depois conserta, o maxilar de Superboy. Ficam amigos quando de repente os Novos Titãs aparecem e lutam contra Supergirl, já que Batman havia avisado Robin para tomar cuidado com a Kriptoniana. A luta é encerrada quando Ravena coloca Supergirl dentro de seu manto e ambas experimentam medo e confusão. Robin e Estelar chegam à luta e oferecem respostas à Supergirl a respeito de quem ela é nesse universo. Na última página está Lex Luthor usando a mesma armadura do container da estória de Mxzyptlk. A luva da armadura contém várias pedras de Kriptonita de diversas cores. Container final: Um Lex Luthor com um sorriso demente: “o que acontece quando um Kryptoniano é exposto à Kryptonita negra? Lex...? Você está aí? Lex?”
Em Busca de Luz: Parte dois: Frias Reflexões	Uma enorme batalha que dura a revista toda. Raio Negro luta com ódio. Mestre dos Espelhos faz várias piadas e mostra-se um debochado. Nevasca é focada enquanto Arqueiro Verde utiliza de vários subtrefugios para derrotar os dois inimigos. Ao fim, Arqueiro consegue de Nevasca a informação de que a pessoa por trás destes ataques é o Dr. Luz, que está no momento na escola de Ricardita (protegida do Arqueiro Verde) prestes a mata-la em um ataque surpresa. Container final: o rosto de Doutor Luz ameaçador. “ele vai matar sua família” Dr. Luz diz, “papai vai sentir sua falta.”
Orgulho das Amazonas	Enquanto discutem na embaixada de Themyscira quais ações tomar, as amazonas não percebem uma multidão de crianças agregando-se em frente à embaixada. As crianças são na verdade OMACS e decidem atacar as guerreiras. A Mulher-Maravilha luta violentamente e consegue destruir alguns OMACS, salvando as crianças que estão dentro das armaduras. Ao levar feridos para o hospital, a imagem da Mulher-Maravilha matando Maxwell Lord é transmitida ao mundo inteiro, só que manipulada para fazer crer que a Mulher-Maravilha seria uma assassina ao invés de uma heroína que matou para salvar o Super-Homem. Container final: Mulher-Maravilha saindo do hospital com pessoas olhando apavoradas. “Não podendo matar meu corpo...optou por matar minha missão. Preferiu ... matar meu nome.”
LJA: Liga da Justiça 48 obs: 1 mês para Crise Infinita. Ligação com Dia de Vingança.	
Guerra de Gangues: Conclusão	Com a chegada de Barry, o plano de Zoom começa a ser desfeito. O Flash consegue não só derrotar Zoom como também consertar um estrago feito meses antes, quando Zoom causou o aborto dos filhos do Flash. Uma reconfiguração no tempo acontece e onde aparentemente era presenciada a morte de Linda, esposa do Flash, há um nascimento de gêmeos. Barry volta para onde veio no momento anterior à sua morte. A guerra de gangues chega ao fim, com os vilões descobrindo o que houve por trás do conflito. Container final: Flash correndo com várias imagens importantes de sua vida ao fundo “Mal posso esperar pra descobrir. Fim” Um quadro de despedida do autor Geoff Johns.

Linhas Cruzadas	Onda Aérea está enlouquecido com seus poderes fora de controle e cai na sala de reuniões da SJA. Metade da equipe está fora, em missões diversas, todas ligadas à Crise Infinita. O Lanterna Verde, primo de Onda Aérea, é chamado para ajudar e os dois, junto com Alan Scott, partem para Nova Chronos, onde encontram Donna Troy agregando heróis para sua luta. Na página final, Hector e Lyta Hall acordam no meio de uma nevasca em montanhas inóspitas. "onde estamos? Pra onde o espectro nos mandou?"
Alienado	Um E.T. é atropelado por dois soldados e antes de morrer diz que saiu apenas para comprar um cigarro. No espaço, o Lanterna Verde junta novos guerreiros de raças alienígenas para remontar a tropa dos Lanternas Verdes. Ao retornar à terra, o Lanterna Verde é chamado para presenciar a autopsia do alienígena atropelado. O cadáver não é de um alien, e sim de um humano 50000 anos no futuro. Lanterna recebe um recado de que seu inimigo Hector Hammond, que quer suas memórias sexuais em troca de informação. Uma pequena luta e Lanterna consegue a informação. Um casal nada na praia quando o rapaz aparentemente é atacado por um tubarão. A moça escapa para a praia, achando estar salva. Container Final: um enorme monstro homem-tubarão correndo em direção à moça e com pedaços do rapaz dentro da sua boca.
Crise de Consciência	Mulher-Gato resiste alguns segundos contra Batman, mas o resto da Liga chega a tempo. Luta enorme. Zatanna chega e salva a todos, mas Batman a maltrata pelas lavagens cerebrais. A liga se desfaz. Zatanna faz com que todos os vilões esqueçam os nomes e identidades dos heróis. Batman está incomodado por ter duvidas quanto à recuperação da Mulher-Gato: seria obra de Zatanna? O Marciano está sozinho no quartel da liga, quando uma pessoa autorizada com uma capa vermelha entra. Marciano assusta-se e diz "Você não é--!" Container final: uma enorme explosão que destrói tudo. Quadro comentário: continua em Crise Infinita.
LJA: Liga da Justiça 49 obs: a Crise Infinita chegou!	
Réquiem para uma Liga	O quartel da liga destruído. A liga reúne-se para fazer uma cerimônia em homenagem ao Marciano. Aurora tem uma visão espiritual e conversa com o Marciano. A liga briga entre si. Cenas de um fugitivo da prisão de super vilões são intercaladas. A liga é desfeita. O tal vilão é recolhido por outro, que o leva para encontrar outros. Container final: um homem decapitado nos esgotos, e escrito em sangue "A LJA me forçou a fazer isso!"
Achados e Perdidos: Parte um de três	A SJA vai à torre de Hector e Lyta Hall para investigar o sumiço dos dois. Vários vilões estão lá, só que vários seres da quinta dimensão. Começa uma luta. O mago Shazam é atacado em sua Rocha da Eternidade por Mordu. Nabu aparece só que não mais no corpo de Hector. Nas montanhas, Hector e Lyta lutam pra sobreviver. Mordu derrota a SJA, que foi ao resgate de Shazam. Ao final, é revelado que um companheiro da SJA, Jakeem Thunder, causou toda a confusão, pois controla um gênio da quinta dimensão. Container final: "foi jakeem quem fez todo esse estrago!"
Fome Frenética	Enquanto o Lanterna Verde passa o gibi inteiro lutando contra o monstro tubarão e vários outros monstros, um ser em decomposição começa a sugar a vida de todos os pacientes de um hospital. Ao matar todos os pacientes e médicos, o ser recupera o seu braço, que deixa de apodrecer e fica normal. Container final: uma linha de cadáveres e o ser dizendo "c-consegui minha mão de volta. Maravilha!"
Os últimos dias	Em um futuro, dois jovens punks hipervelozes estão presos e sendo humilhados: são os filhos do Flash. No presente, uma comunidade de poderosos ajuda a Flash e sua esposa a montar um lugar seguro para habitarem. Menção à uma dimensão paralela onde não haveria inimigos ou morte. Flash, feliz, permite a continuação da montagem da dimensão Ponto Paralaxe. Flash sai para cuidar de suas coisas. Container final: os poderosos riem com rostos malignos "vocês serão recompensados por isso...não apenas neste mundo...mas no que virá também!"

NOME DO GIBI	número de estórias	número de estórias metatextuais	tirinha final é metatextual?	comentários extras
Almanaque da Magali 40	15	0	0	poema-estória de papa capim
Almanaque da Magali 47	16	2	0	turma adulta em um futuro
Almanaque da Magali 49	13	2	0	
Almanaque da Mônica 107	12	3	0	
Almanaque da Mônica 108	15	3	0	Mônica vai ao Jô Soares
Almanaque Temático Férias 1	18	4	0	
Almanaque Turma da Tina 7	11	1	0	
Cascão 1 (Panini)	6	2	0	
Cascão 448	8	0	0	
Cascão 449	6	2	0	
Cascão 450	7	1	0	
Cascão 458	9	0	0	
Cascão 459	9	2	0	zé esquecido tenta retornar à sua estória mas acaba na do penadinho
Cascão 460	10	2	0	
Cascão 461	7	0	0	
Cascão 463	6	1	0	
Cascão 465	10	1	0	
Cascão 466	9	0	0	2 estórias de aniversário diferentes
Cebolinha 1 (Panini)	9	3	0	
Cebolinha 244	11	4	0	todo aniversário são sete anos de idade, estabelecido claramente na fala de cebolinha
Cebolinha 246	9	0	1	referência a uma estória anterior
Chico Bento 1 (Panini)	11	0	0	Chico mora na Vila Abobrinha
Magali 372	7	2	0	
Magali 382	9	1	0	
Magali 383	7	0	0	aniversário da magali
Magali 384	8	1	0	
Magali 385	6	1	0	
Magali 386	7	0	0	
Magali 388	8	1	0	
Magali 389	7	1	0	Franjinha explica como funciona uma HQ
Magali 390	11	1	0	
Magali 393	10	2	0	
Magali 397	10	2	0	
Magali 401	10	1	0	
Mônica 1 (Panini)	13	3	0	
Mônica 232	9	3	0	aniversário do mauricio
Mônica 236	10	1	0	estória-aula sobre coelhos
Mônica 241	11	1	0	
Mônica 244	11	1	0	
Mônica 245	9	0	0	
Mônica 246	10	2	0	
Mônica Natal 7	21	2	0	Turma presente no nascimento de cristo.
Revista Parque da Mônica 142	8	2	0	deuses indígenas (tupã/jaci)
Revista Parque da Mônica 143	9	1	0	
Revista Parque da Mônica 148	10	2	0	estória em mise-em-abysme
Revista Parque da Mônica 149	7	2	0	

Revista Parque da Mônica 150	10	1	0	
Revista Parque da Mônica 154	8	1	0	
Revista Parque da Mônica 156	8	1	1	tirinha de trás pra frente
Revista Parque da Mônica 161	9	3	0	Ruflos ou Rufios?
Revista Parque da Mônica 164	6	1	0	
Ronaldinho Gaúcho Turma da Mônica 1	14	1	0	
Ronaldinho Gaúcho Turma da Mônica 3	12	2	0	
Turma da Mônica: Uma aventura no Parque da Mônica 1	8	2	0	
médias	**9,81**	**1,44**	**0**	
porcentagem de estórias metatextuais	14,72			
Coleção 1 página 1 história Turma da Mônica 1	75	9	0	
Coleção 1 página 1 história Turma da Mônica 3	76	8	0	
médias	**75,5**	**8,5**	**0**	
porcentagem de estórias metatextuais	11,26			

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Onde a viajante dá crédito a quem merece

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 242 p.

BACZKO, Bronislaw. *Imaginação Social*. In: Enciclopédia Einaudi; v.5. Lisboa: Casa da Moeda, 1985.

BARTHES, Roland. *A aventura semiológica.* São Paulo: Martins Fontes, 2001. 339 p.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal.* 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 476 p. (coleção biblioteca universal)

BONGCO, Mila. *Reading comics*: language, culture, and the concept of the superhero in comic books. 3.ed. New York: Garland, 2000. 238 p.

BORGES, Jorge Luis. Obras completas: volume III: 1975-1985. São Paulo: Globo, 1999. 576 p.

BOTTON, Alain de. *A arte de viajar.* Rio de Janeiro: Rocco, 2003. 272 p.

BRUNO, Giuliana. *Atlas of Emotion*: journeys in art, architecture, and film. New York: Verso, 2002. 484 p.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos.* São Paulo: Ática, 1975. 239 p. (Ensaios; v.10)

CARRIER, David. *The aesthetics of comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000. 139 p.

CASTORIADIS, Cornelius. *Figuras do pensável*: as encruzilhadas do labirinto. v.6. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. 414 p.

CAUQUELIN, Anne. *L'Invention du Payasage*. Paris: Presses Universitaires de France, 2002. 181 p.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*: 1. artes de fazer. 10.ed. Petrópolis: Vozes, 1994. 351 p.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão.* Petrópolis: Vozes, 2000. 220 p.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. (5 vols; v.5). São Paulo: Ed. 34, 1997. 235 p.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O anti-édipo*: capitalismo e esquizofrenia 1. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004. 430 p.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*?. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992. 279 p.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados.* São Paulo: Perspectiva, 1976. 392 p. (coleção debates; v.19)

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005. 168 p.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 154 p.

ESPINOSA, Baruch de. *Ética demonstrada à maneira dos geômetras.* In: ESPINOSA, Baruch de. (Coleção Os Pensadores, s.n.). São Paulo: Nova Cultural, 2000. p.141-436.

FELÍCIO, Vera Lúcia G. *A imaginação simbólica nos quarto elementos bachelardianos.* São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994. (Ensaios de Cultura; v.5). 140 p.

GONÇALO JÚNIOR. *A guerra dos gibis.* São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 448 p.

GUEDES, Roberto. *Quando surgem os super-heróis.* Vinhedo-SP: Opera Graphica Editora, 2004. 95 p.

HANLEY, Richard. Crise de identidade: viagem no tempo e metafísica no multiuniverso DC. In: SUPER-HERÓIS E A FILOSOFIA: verdade, justiça e o caminho socrático. São Paulo: Madras, 2005. p. 225-236.

HEIDEGGER, Martin. *A caminho da linguagem.* 2.ed. Petrópolis: Vozes, 2004. 229 p.

HÉNAULT, Anne. *História concisa da semiótica.* São Paulo: Parábola Editorial, 2006. (Na ponta da lingual; v.9). 156 p.

HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem.* 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. 147 p.

LANCASTER, Alexander. Mangá: estética e identidade. *Neo Tokyo.* São Paulo: Mercado Editorial, n.13, p. 10-24, 2007.

LIVRO DAS MIL E UMA NOITES. Introdução e tradução do árabe por Mamede Mustafa Jarouche. São Paulo: Globo, 2005. 422 p.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá*: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade: Fundação Japão, 1991. 250 p.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995. 217 p.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!* 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. 344 p.

OKA, Arnaldo Massato. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, Sonia Bibe. (org.) *Cultura pop japonesa:* mangá e anime. São Paulo: Hedra, 2005. p.85-95.

O’NEIL, Dennis. *Guia Oficial DC Comics*: roteiro. São Paulo: Opera Graphica, 2005. 143 p.

QUELLA-GUYOT. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Edições Loyola, 1994. 151 p.

REYNOLDS, Richard. *Super heroes*: a modern mythology. Jackson: University Press of Mississippi, 1994. 134 p.

ROBICHAUD, Christopher. Com grande poder, vem grande responsabilidade: os deveres morais dos superpoderosos e super-heróicos. In: SUPER-HERÓIS E A FILOSOFIA: verdade, justiça e o caminho socrático. São Paulo: Madras, 2005. p. 171-183 p.

SILVA JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos gibis*: a formação do Mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1934-66. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 433 p.

WAJNBERG, Daisy. *Jardim de arabescos*: uma leitura das mil e uma noites. Rio de Janeiro: Imago, 1997. 204 p.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *O livro azul*. Lisboa: edições 70, [c1958]. 125 p.

WRIGHT, Bradford W. *Comic book nation*: the transformation of youth culture in America. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001. 336 p.

BIBLIOGRAFIA

Onde a viajante dá crédito a quem ajudou, mas não pôde aparecer.

ADORNO, Theodor W. Indústria cultural e sociedade. 2.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

AUMONT, Jacques. A imagem. 9.ed. Campinas: Papirus, 1993.

BAUER, Martin W. Análise de conteúdo clássica: uma revisão. *In:* BAUER, Martin W.; GASKELL, George (editores). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*: um manual prático. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. *In:* TEORIA DA CULTURA DE MASSA: introdução, comentários e seleção de Luiz Costa Lima. 6.ed. rev. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

COMTE-SPONVILLE, André. *O ser-tempo*: algumas reflexões sobre o tempo da consciência. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

LUYTEN, Sonia Bibe. (org.) *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DURAND, Gilbert. O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 2.ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

FRANÇA, Vera Veiga. O objeto da comunicação/a comunicação como objeto. *In:* Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências. HOHLFELDT,Antonio, MARTINO, Luiz C., FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). Petrópolis: Vozes, 2001.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 3.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

HALL, Stuart. Da diáspora: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

IMAGEM-MÁQUINA: A era das tecnologias do virtual. Organizado por André Parente. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. (coleção TRANS).

JOHNSON, Richard. O que é, afinal, Estudos Culturais? *In:* O que é, afinal, Estudos Culturais? organização de Tomaz Tadeu da Silva. 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. 8.ed. Campinas: Papirus, 2005.

MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências.* 3.ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

MARCONDES FILHO, Ciro. O escavador de silêncios: formas de construir e de desconstruir sentidos na Comunicação. São Paulo: Paulus, 2004.

MITCHELL, W.J.T. Iconology: image, text, ideology. 8. ed. Chicago: The University of Chicago Press, 2000.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. Grafic Novel: quadro a quadro: uma decupagem da estrutura narrativa das HQs. Artigo não-publicado. s.d.

REUTER, Yves. A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

RÜDIGER, Francisco. A escola de Frankfurt. *In:* Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências. HOHLFELDT,Antonio, MARTINO, Luiz C., FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). Petrópolis: Vozes, 2001.

SANTAELLA, Lucia. Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker, 2001.

SANTOS, Roberto Elisio dos. Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

THE LANGUAGE OF COMICS: word and image. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura*. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

WITTGENSTEIN, Ludwig. Investigações filosóficas. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 2004. (coleção pensamento humano).

ZOURABICHVILI, François. O vocabulário de Deleuze. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2004.

LISTA DE GIBIS UTILIZADOS NA PESQUISA

Editora Globo:
Almanaque da Magali 40, 47, 49
Almanaque da Mônica 107, 108
Almanaque Temático Férias 1
Almanaque Turma da Tina 7
Cascão 448, 449, 450, 458, 459, 460, 461, 463, 465, 466
Cebolinha 244, 246
Magali 372, 382, 383, 384, 385, 386, 388, 389, 390, 393, 397, 401
Mônica 232, 236, 241, 244, 245, 246
Mônica Natal 7
Revista Parque da Mônica 142, 143, 148, 149, 150, 154, 156, 161, 164
Ronaldinho Gaúcho Turma da Mônica 1, 3
Coleção 1 página 1 história Turma da Mônica 1, 3
Maurício 30 anos
Mônica 35 anos
Mônica 40 anos

Editora Panini
Cascão 1
Cebolinha 1
Chico Bento 1
Mônica 1
Turma da Mônica: Uma aventura no Parque da Mônica 1
Superman & Batman 16
LJA: Liga da Justiça 47
Superman & Batman 17
LJA: Liga da Justiça 48
LJA: Liga da Justiça 49

Editora JBC mangás
Fruits Basket 6